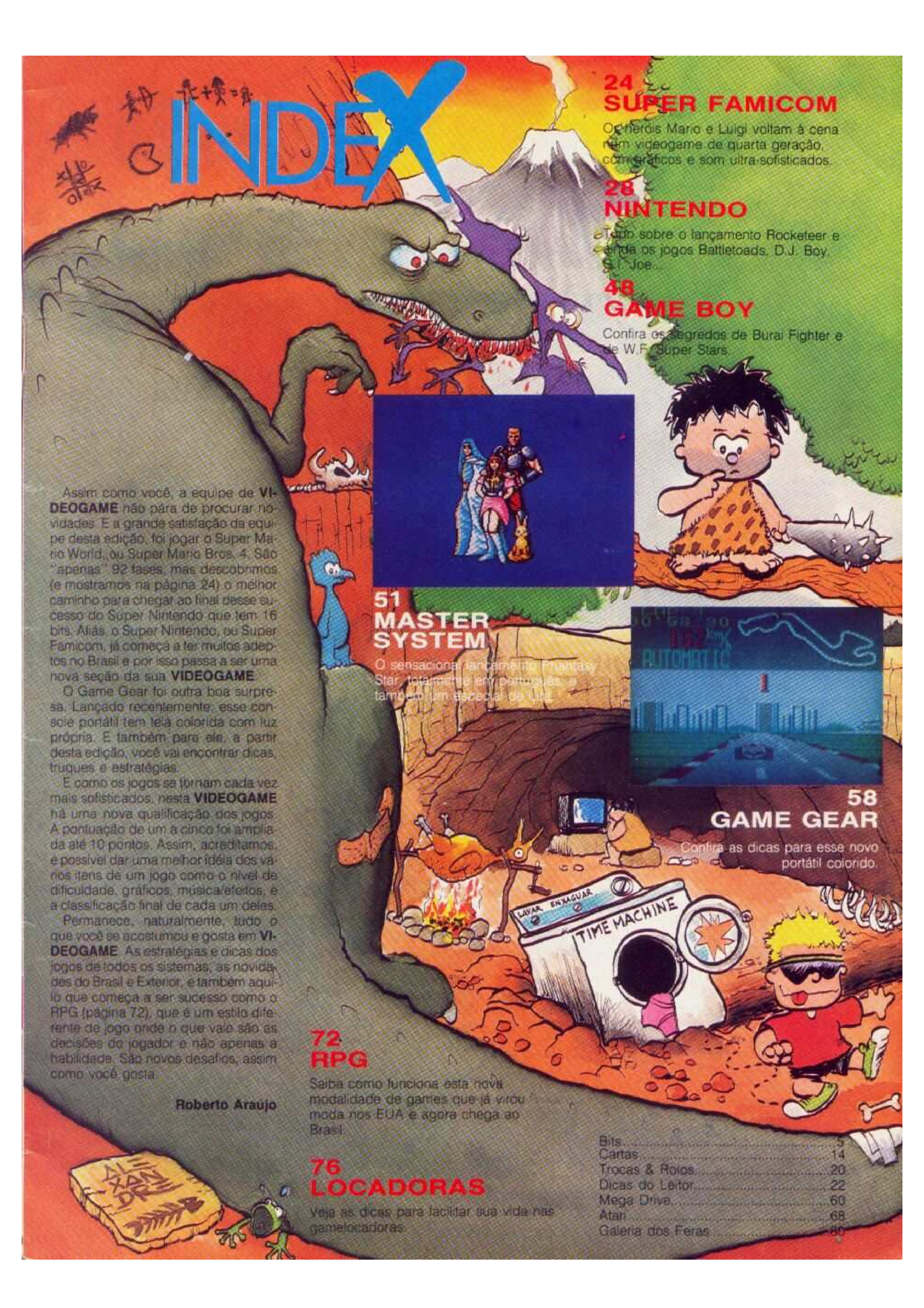


RPG: ENTENDA ESSE NOVO TIPO DE GAME
SIGLA EDITORA
VideoGame
LOCADORAS
Como escolher bem
Manaus, Boa Vista, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) Cr$1.430,00 - Outubro - Número 7
Cr$ 1.100,00
MARIO 4
Os novos poderes de Mario Bros.
nesse sensacional jogo Super Nintendo
LASER SCOPE
Um controle que
obedece sua voz
SUPER MARIO WORLD
EXCLUSIVO
BATTLETOADS
Chegamos até o final
desse difícil Nintendo
SEUS NOMES
SE MANTERAO
PHANTASY STAR
O primeiro master
todo em português
GAME GEAR
Dicas desse novo
portátil colorido
OS CAMPEÕES
Confira se você é
um dos recordistas da
Superpromoção
Alex Kidd in Miracle World



INDEX

24 SUPER FAMICOM

Os heróis Mario e Luigi voltam à cena num videogame de quarta geração, com gráficos e som ultra-sofisticados.

28 NINTENDO

Tudo sobre o lançamento Rocketeer e ainda os jogos Battletoads, D.J. Boy, G.I. Joe...

48 GAME BOY

Confira os segredos de Burai Fighter e de W.F. Super Stars.

51 MASTER SYSTEM

O sensacional lançamento Phantasy Star, totalmente em português, e também um especial de Ura.

58 GAME GEAR

Confira as dicas para esse novo portátil colorido.

72 RPG

Saiba como funciona esta nova modalidade de games que já virou moda nos EUA e agora chega ao Brasil.

76 LOCADORAS

Veja as dicas para facilitar sua vida nas gamelocadoras.

Assim como você, a equipe de **VIDEOGAME** não pára de procurar novidades. E a grande satisfação da equipe desta edição, foi jogar o Super Mario World, ou Super Mario Bros. 4. São "apenas" 92 fases, mas descobrimos (e mostramos na página 24) o melhor caminho para chegar ao final desse sucesso do Super Nintendo que tem 16 bits. Aliás, o Super Nintendo, ou Super Famicom, já começa a ter muitos adeptos no Brasil e por isso passa a ser uma nova seção da sua **VIDEOGAME**.

O Game Gear foi outra boa surpresa. Lançado recentemente, esse console portátil tem tela colorida com luz própria. E também para ele, a partir desta edição, você vai encontrar dicas, truques e estratégias.

E como os jogos se tornam cada vez mais sofisticados, nesta **VIDEOGAME** há uma nova qualificação dos jogos. A pontuação de um a cinco foi ampliada até 10 pontos. Assim, acreditamos, é possível dar uma melhor idéia dos vários itens de um jogo como o nível de dificuldade, gráficos, música/efeitos, e a classificação final de cada um deles.

Permanece, naturalmente, tudo o que você se acostumou e gosta em **VIDEOGAME**. As estratégias e dicas dos jogos de todos os sistemas, as novidades do Brasil e Exterior, e também aquilo que começa a ser sucesso como o RPG (página 72), que é um estilo diferente de jogo onde o que vale são as decisões do jogador e não apenas a habilidade. São novos desafios, assim como você gosta.

Roberto Araújo

SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO

VideoGame TEC TOY

OS RECORDISTAS

O número impressiona: 99.999.800. Mas foi essa a pontuação que Anderson Roberto Nais e Edvaldo Rodrigues de Oliveira fizeram no Alex Kidd in the Miracle World. Com esse resultado, devidamente comprovado por fotografias, se tornaram os grandes recordistas da SUPERPROMOÇÃO VIDEOGAME TEC TOY da edição n.º 4. O terceiro lugar ficou com Cristiane Kawai de Oliveira, com a não menos respeitável pontuação de 86.090.800. Por estes recordes os três receberão consoles Mega Drive.

Também respeitando o regulamento, os 27 recordistas subseqüentes receberão, pelo Correio, camisetas **VIDEOGAME**. A apuração desses recordes foi realizada pela equipe de **VIDEOGAME** e por representantes da Tec Toy. Confira se você foi um dos premiados:



A pontuação de Anderson

OS 30 PREMIADOS

1.º) Anderson Roberto Nais, Campinas, SP, 99.999.800, 1 console Mega Drive; **2.º)** Edvaldo Rodrigues de Oliveira, Campinas, SP, 99.999.800, 1 console Mega Drive; **3.º)** Cristiane Kawai de Oliveira, Campinas, SP, 86.090,800, 1 console Mega Drive; **4.º)** Alessandro Arakaki, São Paulo, SP, 9.999.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **5.º)** Alessandro C. Albernaz, Goiânia, GO, 9.999.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **6.º)** Murilo C. de Paula Albernaz, Goiânia, GO, 9.999.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **7.º)** Dionísio Cason, Limeira, SP, 9.999.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **8.º)** Mário Paiva Magalhães, Santos, SP, 9.999.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **9.º)** Marcos Augusto Almo da Silva, Rio de Janeiro, RJ, 9.999.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **10.º)** Fábio Carlos Wada Videira, São Paulo, SP, 9.999.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **11.º)** Fábio Pereira da Silva, São Paulo, SP, 9.998.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **12.º)** Gleison Soares dos Santos, São Paulo, SP, 9.997.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **13.º)** Juliano C. Albernaz, Goiânia, GO, 9.877.000, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **14.º)** Rodrigo Motta de Oliveira, São Paulo, SP, 9.444.500, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **15.º)** Cristiano Rodrigues da Silva, São João do Meriti, RJ, 9.327.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **16.º)** José Roberto Ferreira Alves, Limeira, SP, 9.305.000, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **17.º)** Fábio Morita Kojima, São Paulo, SP, 9.072.200, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **18.º)** Adriano Aparecido Soares, Limeira, SP, 8.569.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **19.º)** Johny R. Negrutzi, Poços de Caldas, MG, 8.402.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **20.º)** Marcelo Willians Tonin, São Paulo, SP, 8.111.200, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **21.º)** Marcelo Batista, São Paulo, SP, 8.111.200, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **22.º)** Daniel Carneiro, Poços de Caldas, MG, 8.103.040, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **23.º)** Luiz Alberto Lamego, Poços de Caldas, MG, 8.002.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **24.º)** André Luis Zambelli P. da Silva, Valinhos, SP, 5.464.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **25.º)** Paulo Cesar Pereira, Curitiba, PR, 5.347.800, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **26.º)** Sandro do Amparo Machado, Salvador, BA, 5.043.200, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **27.º)** Denilson Tonin, São Paulo, SP, 4.323.200, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **28.º)** Yuko Yasumoto, São José dos Campos, SP, 4.193.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **29.º)** Erick Viana Paneka, São Paulo, SP, 4.134.400, 1 camiseta **VIDEOGAME**; **30.º)** Arnaldo Rodrigues Mano F.º, São Paulo, SP, 4.118.600, 1 camiseta **VIDEOGAME**.

Entrega de prêmios

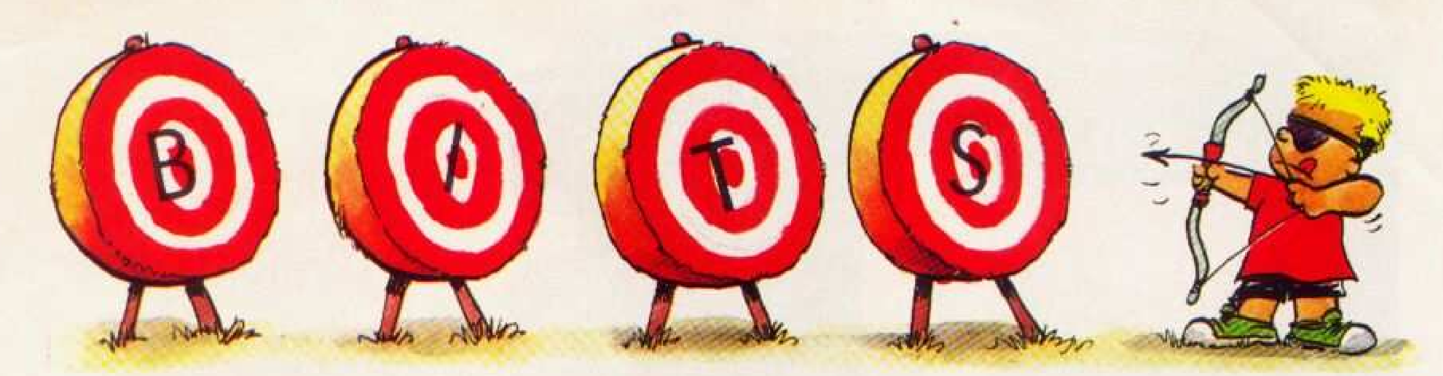
André Nogueira de Souza e Frederico A.C. Kruken receberam o Mega Drive a que tinham direito como primeiros colocados na SUPERPROMOÇÃO n.º 4 — "Meu nome é..." Como previa o regulamento, André ganhou por sugerir o nome Lig para o personagem que ilustra a revista e Frederico por sugerir sua melhor utilização (caixas para guardar cartuchos).

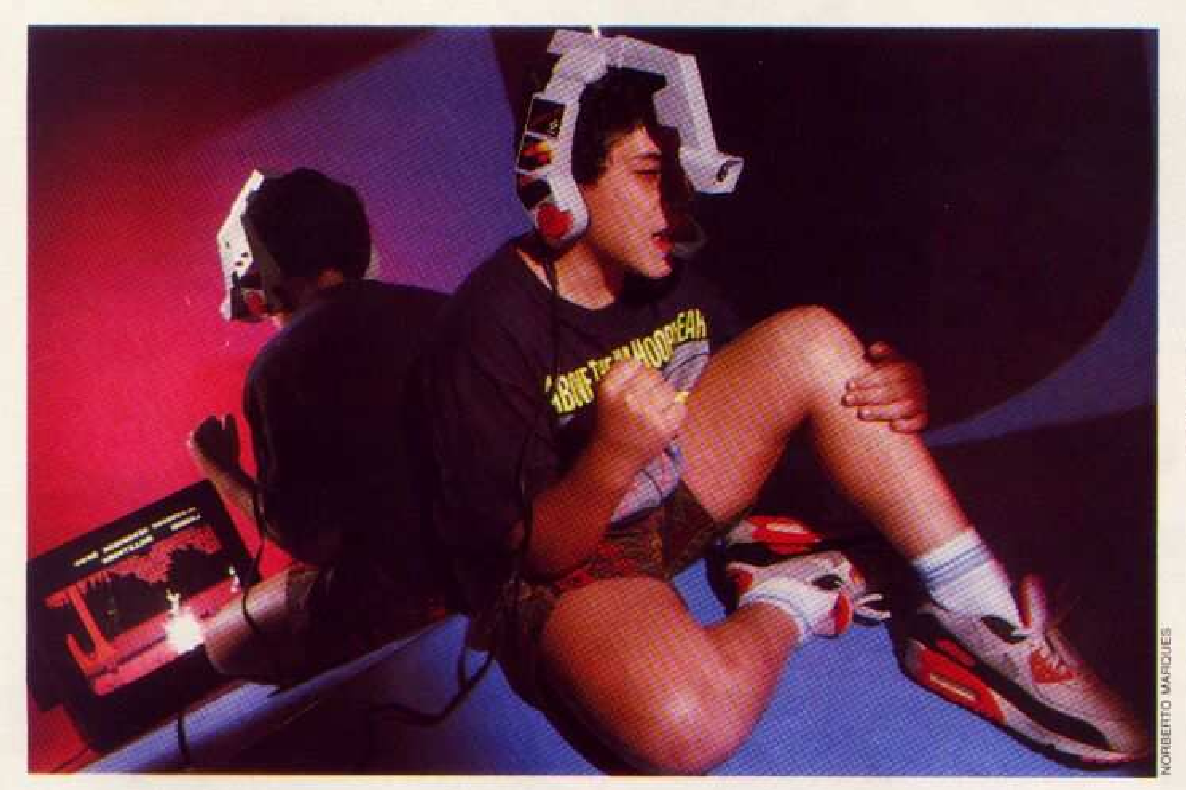
A entrega aconteceu em São Paulo, na sede da Sigla Editora que faz a **VIDEOGAME**. José Sérgio Branco, editor-executivo da revista "**DUAS RODAS**", também da Sigla, foi quem entregou o prêmio a André e José Eduardo Teixeira, gerente do departamento financeiro da empresa, premiou Frederico.

Os demais ganhadores receberão seus premios pelo correio

Branco, da Sigla, entrega Prêmio a André (ao lado) e José Eduardo (também da Sigla) entrega o Mega de Frederico (abaixo).







NORBERTO MARQUES

Com o olho basta fixar o objeto pela mira e gritar "fire". O tiro sai, preciso.

Laser Scope, sua voz no comando

Conheça esse acessório que dispensa o controle normal



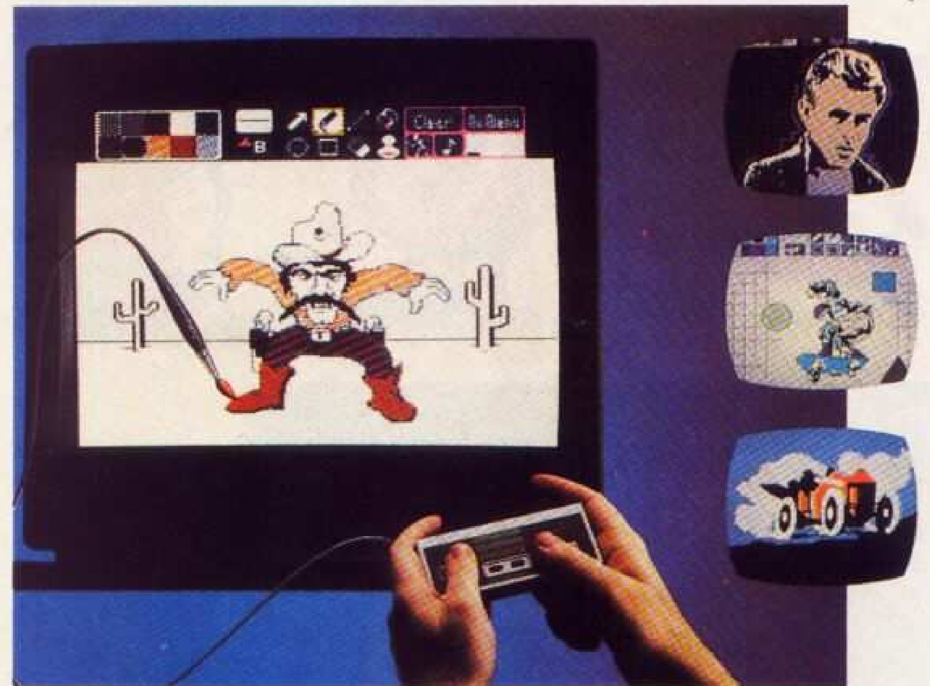
Na posição "turbo" saem dois disparos

O visual é o de um piloto de um caça supersônico de última geração. Depois de vestir o capacete, o "piloto" olha atentamente para a tela. Fixado o alvo, ouve-se um grito. E é justamente aí que entra o Laser Scope, um revolucionário controle para jogos de tiro do sistema Nintendo que funciona ao comando da voz.

O Laser Scope é um capacete bastante sofisticado. Possui um visor que funciona como mira, e um microfone preso a uma haste. Uma vez ligado ao console, basta fazer coincidir o "X" do visor com o alvo na tela e, nesse momento, dizer "fire" (pronuncia-se "faire", fogo em inglês). O controle é bastante sensível, e o tiro sai preciso.

O Laser Scope não precisa da palavra inteira para disparar. A primeira sílaba "fai" ou apenas a insinuação do "F" já são suficientes para o disparo. Assim, os tiros podem ser disparados muito mais rapidamente. Principalmente se o jogador tiver habilidades de cantor de "rap"...

Outro recurso que equipa o Laser Scope e que vai deixar os inimigos em polvorosa é o turbo. Quando ligado, a cada comando de voz dois tiros são disparados. Dependendo da habilidade e da rapidez com que o jogador articula a voz, uma verdadeira enxurrada de tiros pode percorrer a tela, literalmente eliminando todos os alvos e inimigos. Aí, é só ter boa pontaria. Não há inimigo que resista!



É só encaixar o cartucho e começar a criar

Desenhe. Com o controle.

A Nintendo americana está lançando o Videomation, um cartucho que permite ao game-maníaco usar a tela da televisão como um computador gráfico. Basta selecionar uma paleta de cores e o tipo de pincel pelo joystick e criar os mais variados tipos de desenhos. O Videomation pode também ser programado para animar os desenhos produzidos, criando os mais variados tipos de movimentos.

Videogame, o astro.

Os gamenaníacos já perceberam que a Nintendo é a empresa mais preocupada em lançar jogos baseados em títulos de cinema. "As Tartarugas Ninja" é sem dúvida o melhor exemplo, mas também vieram "Rocketeer" e "Hudson Howk", antes mesmo de os filmes entrarem em cartaz, nos Estados Unidos. Agora a Nintendo ataca diretamente nos cinemas, lançando um filme especialmente para divulgar o nome da empresa.

"O Gênio do Videogame" (The Wizard, EUA, 1991) aparece exatamente no momento em que os jogos eletrônicos ganham espaço mundial. A história é bastante interessante: um garoto de aproximadamente oito anos sai de casa ao lado do irmão, de 13 anos, com destino à Califórnia. No meio do caminho, encontram uma garota. O trio está formado e a aventura começa. Os jovens precisam de dinheiro para comer e a solução logo é encontrada. O garoto mais novo é um gênio do videogame e poderá participar de um campeonato de feras que paga US$ 50 mil ao vencedor.

Para os craques nos jogos será muito divertido assistir a esse filme, que apresenta muitos games já populares aqui no Brasil. De "Ninja Gaiden", passando por "Tartarugas Ninja", "Rad Racer" até o clássico "Super Mario 3", que é disputado na final do campeonato. O que vai chamar a atenção é a forma como um campeonato de games é organizado nos EUA. Para os gamemaníacos é uma verdadeira festa. Até a Hot Line da Nintendo é mostrada. Afinal, as crianças sempre ligam desesperadas a procura de dicas para chegar a última fase de um cartucho.

Marcos Petrucelli, Especial para VIDEOGAME



FOTOS: DIVULGAÇÃO

O filme O Gênio do Videogame já está em cartaz.



NORBERTO MARQUES

NES, o console mais vendido

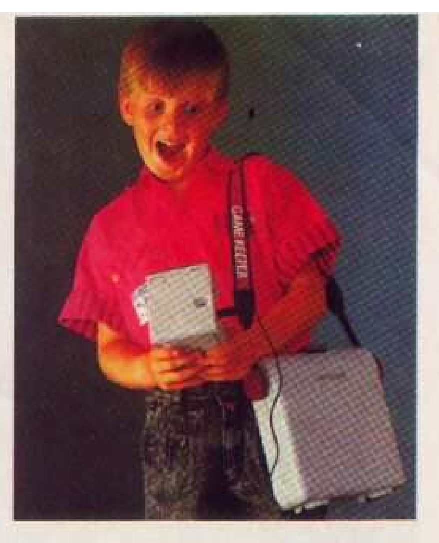
Nintendo. A maior japonesa.

A Nintendo é a primeira empresa em tamanho e lucratividade do Japão. A notícia foi dada pelo jornal econômico "Nihon Kenzai Shimbum".

A empresa, baseada na cidade de Kioto, passou do terceiro para o primeiro lugar em função de sua rentabilidade, ausência de débitos, eficiência e penetração agressiva no mercado. Os consoles de 16 bits (quarta geração) Super Famicom e os cartuchos de Super Mario Bros. fizeram com que a empresa obtivesse um grande lucro no último ano fiscal, responsável pela primeira colocação.

Tudo Boy





No Exterior seu preço é de apenas 100 dólares. Mas se o proprietário de um Game Boy resolver comprar todos os acessórios disponíveis para esse portátil, certamente gastará muito mais que isso. É o Light Boy que serve para iluminar sua tela (que não tem luz própria) e que, de quebra, vem com uma lente de aumento; bateria recarregável; o Game Link (que serve para interligar dois Game Boy); fone de ouvido; dezenas de cartuchos, entre vários outros produtos.

Já que existem tantos acessórios, por que não uma caixa onde guardá-los? Assim surgiu também o Game Keeper que é uma caixa feita de material resistente onde cabe o Game Boy e diversos de seus acessórios. Evidente que ela é acolchoada por dentro e dispõe também de espaço para pilhas reservas, e cabem seis cartuchos.

Se estes produtos estão disponíveis apenas no Exterior, a Chips do Brasil acaba de lançar por aqui um novo acessório também para os donos de Game Boy: é o Case Boy. Um estojo em plástico injetado que facilita o transporte do portátil, protegendo-o contra risco, impacto e sujeita, segundo o fabricante. Para jogar não é preciso retirar o Game Boy do Case.

E a Chips do Brasil promete se especializar em acessórios para videogames portáteis. O Case Boy já pode ser encontrado nos grandes magazines e nas lojas especializadas de todo o País. ▶



FOTOS: DIVULGAÇÃO

O Game Keeper (acima) permite levar o Game Boy e diversos acessórios. Ao lado o Case Boy.

BITS



Angélica é a primeira artista brasileira a aparecer em um game

Uma loira no Atari

A loura Angélica é a primeira personalidade brasileira a participar de um jogo de videogame. O cartucho vai ser lançado pela Engecomp em outubro deste ano e é compatível como sistema Atari.

O game é uma versão eletrônica do já bastante conhecido jogo de memória, e Angélica só aparecerá na tela de abertura. Ainda não foi escolhida a música para o jogo, mas certamente estará entre os sucessos da apresentadora. Uma das mais cotadas é o sucesso "Vou de Táxi"...

Mário faz 10 anos

Super Mario está completando dez anos. Este famoso encanador que virou herói nos sistemas da Nintendo de 8 e 16 bits foi criado por Shigeru Miyamoto para o jogo Donkey Kong em 1981. Este foi um dos primeiros games da Nintendo a se popularizar. Desde esta época foram vendidos 35 milhões de cartuchos com o personagem, dos quais 7 milhões eram do Super Mario Bros. 3, lançado em 1990.

Mario popularizou-se tanto que uma recente pesquisa feita em escolas americanas revelou ser ele mais famoso que Mickey Mouse. Agora, a fama de Mario vai além dos limites do videogame, pois aparece em relógios, bonés, lancheiras e desenhos animados.



Nintendo (importado) no Brasil

A briga entre os portáteis foi detonada. Em agosto, enquanto a Tec Toy lançava o seu Game Gear — game portátil e colorido, fabricado no país — a C. Itoh, empresa que está representando a Nintendo no Brasil, importou um lote de Game Boy para vender com exclusividade na Mesbla. Segundo Shigueru Tsutsui, presidente da C. Itoh, a venda do Game Boy servirá como uma forma de "testar o mercado". De acordo com Tsutsui, foram importados 5 mil consoles e 10 mil cartuchos. São 30 títulos, entre eles Double Dragon, Super Mario Land, Tetris, Dr. Mario, Castelvania. A previsão da C. Itoh, no início do mês passado, era de que os consoles e os cartuchos estariam chegando às lojas da Mesbla de todo o país no fim de setembro.

E para quem está sonhando há dias com um Super Famicom, uma boa notícia: antes do fim do ano a C. Itoh promete trazer do Japão o console de 16 bits na Nintendo, além do NES comum, de 8 bits. Tsutsui não informou quanto custará o Game Boy e nem os outros consoles.

Produtos com a marca Nintendo fabricados no país só devem chegar depois de abril. Quanto ao parceiro que irá produzir e comercializar os consoles e jogos da marca mais famosa de videogame do mundo, Tsutsui desconversa e só responde que "a empresa está estudando várias propostas". O certo é que as negociações, antes concentradas com a Gradiente, já contam com mais interessados. Além da Sharp e da CCE, comenta-se no mercado que a Estrela, maior fabricante de brinquedos do país, também estaria bastante interessada na marca da gigante japonesa.

Jô Elias, especial para VIDEOGAME



◄ *Um primeiro lote de 5 mil Game Boy e 10 mil cartuchos. Só para testar o mercado brasileiro.*

NORBERTO MARQUES


GAME GEAR
POWER
FUEL
MISSILE
BOOST
HIT
imagem simulada do próprio jogo
SEGA

Responda depressa: qual é o único videogame portátil que tem 4096 cores, joga os maiores sucessos do Mega Drive e do Master System e funciona até no escuro?

Resposta rápida: Game Gear. Game Gear está aqui, com a sua famosa tela de cristal líquido, cores sensacionais e definição de imagem surpreendente. Game Gear não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo adaptador para tomada comum* e para isqueiro de automóvel* e pode ser ligado a outro Game Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.

Game Gear só podia ser coisa da Tec Toy.

cartuchos vendidos separadamente

*acessórios opcionais



TEC TOY

Todos os sistemas

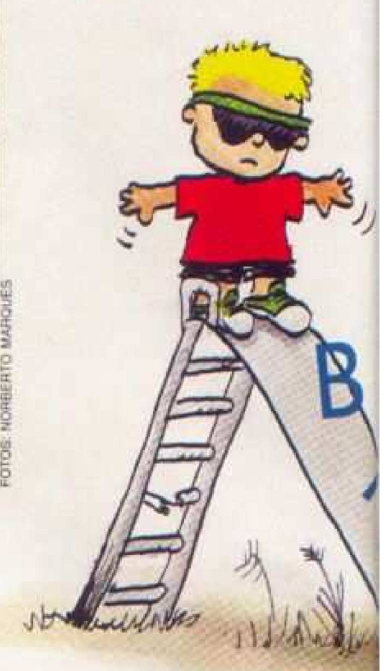
A Game Over (rua Peixoto Gomide, nº 1.088, Cerqueira César, SP) conta com diversos títulos para locação, distribuídos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System, além do portátil Game Boy e os novíssimos TurboGrafx 16, em cartões e CDs.

Sucessos como o Totally Rad, Rollergames e S.C.A.T., para Nintendo, e Batman, para Game Boy, fazem parte do acervo da loja, que oferece ainda uma linha completa de acessórios para todos os sistemas.

Para se tornar sócio da Game Over basta visitar a loja e apresentar documentos, comprovante de endereço e pagar uma taxa de inscrição.


FOTOS: NORBERTO MARQUES

No Game Over existem títulos até para o TurboGrafx 16



Hora marcada

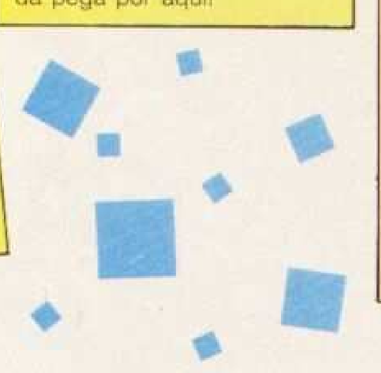
Nos Estados Unidos parece que vai surgir uma nova onda entre os pais de gamemaníacos. É que três inventores da Carolina do Norte patentearam um aparelho eletrônico, que quando conectado à televisão regula seu funcionamento.

O sistema permite aos pais controlar o tempo que seus filhos passam em frente à TV, assistindo a programas ou jogando videogame. Para ligar a televisão, a criança tem de colocar um cartão, como os usados nos Caixas Eletrônicos de bancos, com seu código num controlador ligado à televisão.

O equipamento, dotado de um relógio acionado assim que o aparelho é ligado, mantém o televisor ligado durante o tempo estipulado pelos pais. Depois desliga e não é possível religá-lo. Só no dia seguinte. A novidade já pode ser encontrada nas lojas americanas e custa US$ 100. Já pensou se a moda pega por aqui!

Vingança

Acaba de ser lançado nos EUA o Video Vigilante, uma caixa preta acompanhada de um joystick que atira nos personagens e atores da televisão. Comandando o joystick, o jogador mira na tela e atira. O som é de um tiro e logo após forma-se, graficamente, um buraco de bala na tela. O aparelho pode ser usado em qualquer TV ou videocassete e custa US$ 50, nos EUA.





Na Premiere há cerca de 140 títulos

Super lançamentos

Nas prateleiras da Premiere Video & Games podem ser encontrados cerca de 140 títulos para locação, entre os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System. Sucessos como A Pequena Sereia (Nintendo), Fantasia (Mega Drive) e Castle of Ilusion (Mega Drive) fazem parte dos superlançamentos que a locadora oferece.

A Premiere Video & Games trabalha ainda com uma linha completa de acessórios e consoles, que estão disponíveis somente para a venda. Para se tornar sócio basta comparecer à loja acompanhado de um adulto e apresentar CIC, RG e comprovante de endereço.

Aí vai um dos endereços: rua Guarará nº 551, Jardins, São Paulo (SP). O telefone para informações é 884-7022.



NORBERTO MARQUES

Entre os consoles, o Superfamicom. É pagar e jogar.

Sem levar para casa

Super Mario Bros. 4 e F-Zero (Super Nintendo), Sonic e Fantasia (Mega Drive), Bonk's Adventure (PC-Engine) e muitos outros títulos sofisticados estão agora ao alcance de qualquer gamemaníaco. É que o Famicom Plaza, de São Paulo (SP), está implantando um sistema de locação de consoles semelhante aos fliperamas: o gamemaníaco joga na própria loja e paga pelo tempo de utilização dos equipamentos.

O funcionamento é bastante simples: basta chegar, escolher o sistema em que se quer jogar (Super Famicom, Mega Drive, PC-Engine, Nintendo e Master System), o cartucho — estão à disposição mais de 100 títulos no total — e pronto. Um temporizador instalado sobre o TV controla o tempo mínimo, que é de 15 minutos, podendo ser renovado. Dentro destes quinze minutos, o usuário pode ainda trocar uma vez de cartucho.

Há ainda a possibilidade de se tornar sócio do Famicom Plaza. Nesse caso, há um desconto na compra de um cheque-locação e muitas outras promoções, como 30 minutos grátis no dia do aniversário do associado e sorteios de tempos a cada quinze dias. Para se tornar sócio, basta comparecer à loja com um documento de identidade, CIC, comprovante de residência e duas fotos 3x4.

O endereço do Famicom Plaza é o seguinte: Avenida Brigadeiro Luis Antônio, 2.344 (galeria do cine Paulistano), São Paulo, SP. O telefone é (011) 289-1523.



SIMPSON

Como é possível "pixar" as latas de lixo e o hidrante no cartucho The Simpsons: Bart vs. Space Mutants?

Rodrigo C. Auler
Cuiabá, MT.

Você tem de pegar uma latinha de spray. **Há uma logo acima da janela, após o cinema, no comecinho da primeira fase. Suba no parapeito desta janela e use o superpulo (botão** A **e** B **juntos) para alcançá-la. Com o** spray **na mão, basta se aproximar de qualquer objeto violeta e apertar o botão** B, **inclusive para as latas de lixo e o hidrante.**

NINJA GAIDEN I

Ao contrário do que foi publicado na seção de cartas de **VIDEOGAME** n.º 6, é possível ganhar vidas no jogo Ninja Gaiden 1. Uma delas está no final da fase 4-2.

Cleder Luiz Fagundes
Porto Alegre, RS

De fato, você tem razão. Em Ninja Gaiden I (Nintendo) há mesmo a vida no estágio 4-2. Só que não é possível pegá-la mais de uma vez como perguntava o leitor da carta a que você se refere, e essa informação acabou confundindo a nossa equipe. Pedimos desculpas pelo erro.

PUNCH-OUT

Gostaria de saber se há alguma dica especial para derrotar o Mike Tyson no cartucho Punch-out?

Marcelo da Silva Schiavo
Volta Redonda, RJ.

Para derrotar Mike Tyson neste cartucho não há dica. Tem de ser na habilidade mesmo. O jeito é treinar bastante. Usar a Power Glove (um acessório Nintendo) também pode ajudar.

GAME GEAR I

Parabéns pela boa revista, mas acho que está faltando uma seção especializada em Game Gear. Outra sugestão: por que a revista não publica o número de Megabytes dos jogos?

João Luiz Piccioni Jr.
São Paulo, SP.

Sua primeira sugestão e de vários outros leitores foi atendida. A partir desta edição, os maiores sucessos deste excelente portátil estarão na seção Game Gear, com dicas e estratégias. Quanto à sua segunda sugestão, primeiro vamos a um esclarecimento: a capacidade de memória dos cartuchos vem indicada em Megabits, e não em Megabytes. Lembre-se que 1 Megabyte é igual a 8 Megabits. Esta informação, embora importante, não é divulgada pela maioria dos programadores de cartuchos, por isso não é publicada.



ILUSTRAÇÕES: ALEXANDRE ONO

GAME GEAR II

Eu tenho um Game Gear e gostaria de saber quantos bits ele tem. Peço ainda o preço do aparelho e de cada cartucho.

Keyni B. Matsuda
Palmital, SP.

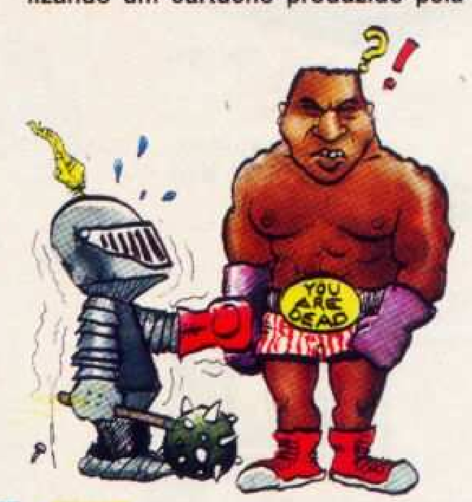
O Game Gear utiliza um microprocessador Z-80A de 8 bits (o mesmo do Master System). O preço do aparelho, segundo o fabricante, variava entre Cr$ 160 mil e Cr$ 180 mil, em setembro. Já o cartucho oscilava entre Cr$ 15 mil e Cr$ 20 mil.

CASTLE OF ILLUSION

Gostaria que a **VIDEOGAME** confirmasse a dica dada na edição n.º 6. A dica diz que Mickey pode se transformar em fantasma em Castle of Illusion. Tentei várias vezes e não consegui.

José Carlos J. de Campos Jr.
Rio de Janeiro, RJ.

A equipe de VIDEOGAME **testou esta dica (Mickey Fantasma), porém utilizando um cartucho produzido pela SEGA americana e um console Genesis (também americano). Em outra combinação cartucho/console que não seja esta a dica pode não funcionar.**



MOONWALKER

Gostaria de saber se é possível escolher fases no jogo Michael Jackson's Moonwalker.

Guilherme Ebert Etges
Florianópolis, SC.

Entramos em contato com a Hot Line da Tec Toy, que nos informou ser impossível escolher fases no cartucho Michael Jackson's Moonwalker.

DÚVIDA

Tenho uma dúvida quanto ao PC Engine: na página 59 da revista **VIDEOGAME** n.º 6 está escrito que este console possui 16 bits, já na página 60 aparece que ele têm 8 bits. Afinal, qual das informações é correta?

Fabio de Araújo Assunção
Alcântara, RJ.

A informação correta é a da página 60: o PC Engine é um console de 8 bits, e seu processador é o 65C02. O console TurboGrafx-16, também referido na reportagem, este sim, é um console de 16 bits. Seu processador é o 65C816.

CARTUCHO DE GENESIS

Tenho três dúvidas: 1)O cartucho do Genesis é compatível com o Mega Drive e vice-versa? 2)É preciso um adaptador? 3)O Genesis precisa de um transcodificador?

Douglas de O. Agostinho
São Caetano do Sul, SP.

O cartucho Sega Genesis (americano) é totalmente compatível com o Mega Drive e não necessita de nenhum adaptador. Para ter a imagem colorida na tela é necessário comprar um transcoder ou fazer a transcodificação do aparelho para transformar o sinal original (NTSC) em PAL-M. Sem isso a imagem sai em preto e branco.

SUPER FAMICOM

Quero saber títulos de cartuchos de Super Famicom.

Uirá Felipe Lourenço
Belém, PA.

Nesta edição de VIDEOGAME **você fica conhecendo melhor um deles: O Super Mario Bros. 4. Mas ainda há bons títulos como o F-Zero, Ultra Man, Big Run e o Gradius III. Agora é só experimentar.**



MICKEY

Gostaria de saber se o cartucho do Mickey Mouse está entre os títulos da Nintendo.

Hugo S. G. Pereira
Duque de Caxias, RJ.

Sim, o cartucho do Mickey Mouse está entre os títulos da Nintendo e chama-se apenas Mickey Mouse. Ele já foi mostrado na edição nº 3, página 40, da revista VIDEOGAME. **Confira.**

RAMBO III

Gostaria de saber como destruir o helicóptero na última fase do cartucho Rambo III do Master System.

Carlos A. O. Soares
Barra Mansa, RJ.

Para conseguir destruir o helicóptero, você deve atirar até que sua energia fique fraca. Recarregue então suas forças, detonando o recarregador, e continue atirando até que a munição acabe. A granada é o seu último trunfo, que acabará de vez com o helicóptero.

ALTERED BEAST

No cartucho Altered Beast, eu não sei como destruir o chefe da 2ª fase. Vocês podem me ajudar?

Leandro C. Matos
Rio de Janeiro, RJ.

Para vencer o chefe da 2ª fase, você deve se transformar em dragão e se posicionar no centro da tela. Comece dando choque antes mesmo do inimigo aparecer. Quando ele surgir é só dirijir o choque diretamente aos seus olhos. O inimigo não conseguirá resistir por muito tempo.

MARIO 3

A **VIDEOGAME** nº 5, na seção Dicas do Leitor, explica que o jogador do Super Mario Bros. 3 deve pegar o martelo com os Irmãos Martelo. Como isto é possível? Nesta mesma revista, vocês dizem que não foi lançado o jogo Super Mario 4 no Nintendo de 8 bits, mas eu o tenho no meu Phantom System. O que me dizem disto?

André Kaminski
Curitiba, PR.

Após derrotar os Irmãos Martelo, você vai ver um martelinho piscando no canto esquerdo da tela. Automaticamente, ele será incluído na lista de objetos que podem ser selecionados no mapa (use o botão B**). Quanto ao cartucho Super Mario Bros. 4, trata-se com certeza de uma versão "pirata" do famoso personagem. Vale conferir na reportagem a respeito, na seção Bits de** VIDEOGAME **nº 6.**

SUPER CONTRA

Tenho duas dúvidas: 1) No cartucho Super Contra (Nintendo), qual a seqüência para começar o jogo com 30 vidas? 2) Como faço para derrotar o Frankenstein na 4ª fase do jogo Castlevania (Nintendo)?

Cleverson V. Moreira
Petrópolis, RJ.

A seqüência certa para começar o jogo Super Contra com 30 vidas é direita, esquerda, para baixo, para cima, A, B, Start. **Para derrotar o Frankenstein na 4ª fase do jogo Castlevania, você deve ficar no canto direito da tela, abaixado e dando chicotadas no inimigo. Quando sua energia estiver fraca, corra para esquerda e passe em cima do frango: ele trará sua força de volta.**





ILUSTRAÇÕES ALEXANDRE ONO

CRÍTICAS

Acho que vocês só aceitam elogios e não críticas. Sua revista não tem nível técnico nenhum a ponto de ter vários erros "escabrosos" na edição nº 4. Como "todos" sabemos existem quatro videogames portáteis: Game Boy (4 bits), Game Gear (8 bits), Turbo Express e Lynx (16 bits). Assim como não existe videogame portátil de 16 bits? O Turbo Express usa o mesmo processador da NEC (7,5 MHz) e o Lynx um processador central de 16 MHz, ou seja, o mais veloz videogame do mundo.

Flávio Pimenta
Belo Horizonte, MG.

A equipe de VIDEOGAME **aceita críticas. Tanto que sua carta está sendo publicada. Entretanto,** VIDEOGAME **mantém as informações publicadas nas referidas reportagens. Elas estão corretas, segundo informações dos próprios fabricantes. Vamos aos dados: primeiro, o Game Boy é um console portátil de 8 bits e não de 4 bits como você afirma. Seu processador é o 6502, o mesmo dos computadores Apple e do próprio console Nintendo. Quando ao Lynx da Atari e o Turbo Express da NEC, eles não são consoles de 16 bits. O Lynx, segundo dados publicados na revista Eletronic Gaming Monthly de março de 1991, trabalha com o microprocessador 65C02 de 8 bits — aliás, o mesmo do Nintendo e do Game Boy. E o Turbo Express, segundo o fabricante, trabalha com o processador Hudson C6280, também de 8 bits. Sua velocidade é de 7,16 MHz, e estão disponíveis até 512 cores. Ele pode rodar os jogos em cartão produzidos pela NEC, que são também compatíveis com o TurboGrafx-16 e com o PC-Engine, do mesmo fabricante. Satisfeito?**

GAME BOY

O Game Boy tem "pause"? Como são suas cores? Ele produz som ou música? E o Light Boy, melhora a definição da imagem? Como é o seu funcionamento? O Game Boy pode ser jogado por duas pessoas?

Tomás Carvalho de Oliveira
Salvador, BA.

O Game Boy é um console portátil fabricado pela Nintendo, com 8 bits. Entre outros recursos tem "pause", mas sua tela é de cristal líquido, não dispondo de cores. Tem som acompanhando as cenas e música, conforme o cartucho, e que pode ser ouvida em mono pelo aparelho ou em estéreo se for colocado um fone de ouvido. O Light Boy é um acessório que apenas ilumina a tela (ela não tem luz própria). Seu funcionamento é como o de qualquer outro console, recebendo cartuchos (que têm de ser específicos para o Game Boy) e dispõe dos mesmos botões que qualquer Nintendo. O Game Boy pode ser jogado por duas pessoas desde que os dois portáteis sejam conectados por um cabo que já vem com o console.

SPIDER-MAN

Ganhei o cartucho The Amazing Spider-Man do Game Boy, mas não sei nenhuma dica. Será que a **VIDEOGAME** pode me ajudar?

André M. Pinto
Ribeirão Preto, SP.

Na 4ª fase do jogo, o Homem Aranha deverá lutar contra Rhino, o chefão. Para destruí-lo é necessário acertar diversos socos, pois as teias de aranha são inúteis contra ele. Quando Rhino atacar, pule por cima e continue atingindo-o. Agora é só treinar.

CONSOLE ESQUENTA?

Quando o Phantom System esquenta, o melhor é desligá-lo até esfriar ou isso não é necessário?

Jamil Li Causi
Cabo Frio, RJ.

Segundo a Gradiente, fabricante do Phantom, não há limitações de uso para o console do Phantom System. Mas o jogador cansa e a empresa aconselha os videomaníacos a fazer um intervalo de 10 a 15 minutos para cada duas horas de jogo, a fim de evitar a fadiga do jogador.



MASTER EM NINTENDO

É verdade que será lançado no mercado um adaptador para encaixar cartuchos do Master no Nintendo?

Rafael L. S. Filho
São Paulo, SP.

Sua informação é incorreta. Os dois sistemas são diferentes e VIDEOGAME **não tem informações de que exista um adaptador de um sistema para outro. Veja maiores informações sobre "compatibilidade" em** VIDEOGAME **nº 3.**

ARKANOID

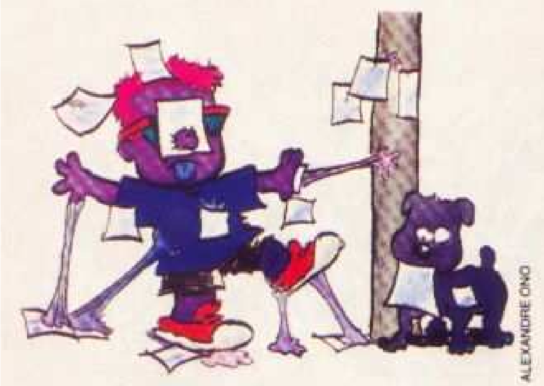
Gostaria de saber alguma dica do cartucho Arkanoid do Nintendo japonês.

Stephano de Freitas
São Paulo, SP.

Na 4ª fase deste jogo tipo paredão, você deve tentar fazer com que a bola consiga ultrapassar os blocos pelo espaço existente no canto esquerdo da tela. Ela passará então a quebrar os blocos pela parte superior da tela, eliminando-os mais rapidamente. ►



CARTAS



ALEXANDRE ONO

SUGESTÃO E DÚVIDA

A minha sugestão é que a revista **VIDEOGAME** publique uma outra edição especial com todas as dicas do jogo Super Mario Bros. 3. A minha dúvida é: por que a SUPERPROMOÇÃO 5 é exclusiva para os donos de Master System?

Gustavo Henrique de Souza
Barra Mansa, RJ.

Sua sugestão, e de outros leitores, foi atendida. Em breve você encontrará nas bancas uma edição especial de VIDEOGAME **apenas com o jogo Super Mario Bros. 3. Quanto à sua dúvida, não é obrigatório ser dono de um Master System, mas é preciso dispor de um, mesmo que emprestado, para fazer o recorde do jogo Alex Kidd in Miracle World. A promoção ficou restrita ao sistema Sega já que foi patrocinada pela Tec Toy que, naturalmente, pretende divulgar o seu sistema e não o de outro concorrente.**

E A MINHA CARTA?

Mandei uma carta a **VIDEOGAME** com uma relação de códigos secretos do jogo 1944 e Super Contra mas ela não foi publicada. Vi na seção de cartas que "por motivo de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente". Só que o jogo Tennis, do Atari, foi publicado nas edições 1 e 5. Assim garanto que não foi po: falta de espaço que deixaram de publicar a minha carta, já que estão repetindo assuntos.

Jair Alves Almeida
São Paulo, SP.

Se você observar as dicas do jogo Tennis nas VIDEOGAME **1 e 5 verá que as dicas são diferentes. Isso, eventualmente, acontece também com outros jogos já que nem sempre é possível fazer uma revista exclusivamente com lançamentos. Quanto a publicar resumidamente isso é necessário para atender a um máximo de leitores. Mas, agora você não tem do que reclamar, já teve uma carta publicada.**

ADESIVO

Por que vocês não publicam um adesivo da revista **VIDEOGAME**? Gostaria muito de ter um colado em minha pasta.

Rafael B. A. Mourão
Campinas, SP.

Sua sugestão está sendo estudada.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

ROLOS & TROCAS

Phantom System — Com cartuchos e adaptador J72, na caixa, vendo por Cr$ 160.000,00. Rafael Ramos Gonçalves — Av. Santa Cruz, 6496 apto. 104 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21.830 — Tel. (021) 332.3779.

Cartucho — Troco Ghostbusters II por Ducktales ou Mario Bross II. Compro outros cartuchos. Fabyana Fuentes Mota — R. Nina Rodrigues, 193 — São Paulo — SP — Tel. 703.4471.

Supergame — VG-5600 com Joystick Dynacom e 10 jogos, troco por dois jogos do Sistema Nintendo Americano. Thiago S. Peron — Av. Rio Branco, 101/105 — Varginha — MG — CEP 37100 — Tel. (035) 221.1532.

Compro — Fita Yo! Noid. Daniel Marquetti — R. Hermann Hering, 377 — Blumenau — SC — CEP 89010 — Tel. (0473) 22.3800.

Minigame — Ninja Gaiden novo, vendo por Cr$ 15.000,00. Alex Barbosa da Silva — Av. Ipiranga, 313 — 8° cj. 82 — São Paulo — SP — CEP 01046. Tel. (011) 257.9150 (após 18h).

Master System — Semi-novo, com óculos e fitas, troco por Mega Drive e fitas. Taygoara Martins — R. Nicacio Pinto, 279 — Bl. 3 — apto. 32 — Fortaleza — CE. Tel. (085) 234.4692.

Gemini — Importado, com 26 fitas, vendo. Divalnei Moreira Vieira — SQN 210 — Bl. K — apto. 309 — Asa Norte — Brasília — DF — CEP 70.862 Tel. (061) 273.0546.

Troco — 35 jogos Atari e um Walkman por Top Game VG 9000. Leandro Martinez de Melo — R. Sud Menucci, 50 — Ferraz de Vasconcelos — SP — CEP 08500.

Nintendo — Japonês, semi-novo, vendo. Dirce Bonetti — R. Álvaro Neto, 212 — apto. 112 — São Paulo — SP — CEP 04112 — Tel. (011) 570.6385.

Compro — Top Game (Double System) VG 9.000. Marcelo Pontes Nobre — R. Moréia, 125/302 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20761.

Bit System — Troco, com 6 fitas, adaptador, controle-remoto e pistola por Mega Drive. Thiago G. do Amaral — Ed. Carijó, 301 — 2.ª Etapa — Coqueiral de Itaparica — V. Velha — ES. CEP 29100 — Tel. (027) 239.3562.

Phantom System — Com Pistola, troco por Bit System com pistola. Vendo Atari com 7 fitas. Rafael Nascimento — R.D. João VI, 137 — Campinas — SP — Tel. (0192) 53.4074.

Master System — Com Pistola e Rapid Fire e 12 cartuchos, troco por Mega Drive com cartuchos. Thiago S. Busato — R. Cel. Ary Pinho, 197 — Curitiba — PR — CEP 82640 Tel. (041) 256.1535 após 13h.



Master System — Com 7 cartuchos, pistola e Rapid Fire por Mega Drive. Cláudio Ueda — SHCGN, 712 — Bloco A — apto. 301 — Brasília — DF — CEP 70760 — Tel. (061) 273.9159.

Super Charger — Na caixa, com fitas, vendo por Cr$ 120.000,00 ou troco por Master System com 3 fitas. Paulo Watanabe — Av. Brasil, 172 — Poá — SP — CEP 08550.

Superfamicon — Troco com 4 fitas por Mega Drive. Fábio Sakaguti — R. Manoel Correia de Freitas, 709 — Curitiba — PR — CEP 82500 — Tel. (041) 264.7739.

Phantom System — Vendo com adaptador e 11 cartuchos — Cr$ 130.000,00. Marcus Vinicius A. Gomes — R. Emílio Henking, 96 — apto. 71 — Campinas SP — CEP 13070 — Tel. (0192) 43.5022.

Dactar — Com jogos e uma bicicleta BMX, troco por Master System, Phantom ou Mega Drive. Júnior Cesar S. Guedes — R. C, 122-Q 231 L7 16 — Goiânia — GO — CEP 74000.

Dynavision II — Vendo com 3 cartuchos e adaptador. Precinho camarada! Cr$ 45.000,00. Fernando Amorim — R. São Paulo, 350 — apto. 301 — Cascavel — PR — CEP 85800 — Tel. (0852) 24.1174.

Game Gear — Vendo, novíssimo e 2 Game Boy novos. Douglas C. Marinho — R. Santos Dumont, 1718 — Andradina — SP — CEP 16900 — Tel. (0187) 22.4471.

Odissey — Vendo, com teclado Alpha numérico e 13 jogos. Felipe A. Araújo — R. Visconde de Santa Isabel, 72/201 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20560 — Tel. (021) 577.5319.

Mega Drive — Na caixa, sem uso, por Cr$ 130.000,00 e fitas Cr$ 18.000,00 cada. Edie Ferreira da Silva Jr. — R. Nereu Ramos, 441 — Herval D'oeste — SC — CEP 89610 — Tel. (0495) 22.2077.

Super Charger — Troco com 2 fitas por Phantom System com fita e adaptador. Tiago de Andrade Pedroso — R. Anora, 55 — São Paulo SP — CEP 02208 — Tel. 202.3764.

Troco — Um microcomputador TK-90 X, mais 50 jogos em fita K-7 por qualquer videogame de 3.ª geração. Alex S. de Abreu — SQS-408 Bloco S — Portaria — Brasília — DF — CEP 70257.

Supergame — Vendo/Troco, com 6 jogos, uma bicicleta Acrobyke RZ, e uma mesa de Pebolin por Master System/Phantom/Mega Drive ou Nintendo. Vagner Moreira da Silva — R. Álvaro da Costa, 271 — São Paulo — SP — CEP 08460.

Cartuchos — Vendo vários, do Phantom System. Vinícius A.R.B. Almeida — R. Bambu, 1103/402 — Belo Horizonte — MG — CEP 30310 Tel. 223.7065.

Phantom System — Vendo, com fita, pistola e adaptador J-72, Cr$ 95.000,00. Viktor Belém de Mesquita Sobral — R. Juazeiro do Norte, 181 — apto.303 — Fortaleza — CE — CEP 60165 — Tel. (085) 224.7432.

Troco — TV à cores 20" Telefunken por Mega Drive. Dionizio Ferrete — R. Bacuriteua, 126 — São Paulo — SP — CEP 02862 — Tel. (011) 277.0232.

CCE — Troco, com 21 fitas, dois controles por Top Game com 3 cartuchos. Déivide Eduardo P. Barroso — Quadra 46 Casa 66 — Shis Greste — Gama — DF — CEP 72440 — Tel. (061) 556.2946.

VG 8000 — Completo, mais Joystick de Phantom, um cartucho, adaptador A-60, 4 rodas skate, Pro Life, 4 rolamentos importados NHBB, par de sapatos Kaito n.º 36, canivete alemão, carteira Town & Country, um cartucho de Atari, dois chaveiros, fone de walkman, fita TDK, mini-lanterna National, estojo de pronto-socorro, adesivos e outros objetos, troco tudo por qualquer videogame padrão Nintendo (exceto Hi-Top Game) com 3 cartuchos. Paulo Primus — R. Burgalhau, 358 — Diamantina — MG — CEP 39100.

Power Glove — para Nintendo, troco por 2 fitas legais ou vendo por valor equivalente Cr$ 40/50 mil. Pedro Tude Sevá — R. Dr. Antonio Galizia, 111 — Campinas — SP. Tel. (0192) 536293.

Dactar — Com 42 jogos, vendo ou troco por Top Game VG 9000. Pago diferença. José A.M. Jr. — R. Serra do Mar, 8 — Blumenau — SC — CEP 89100 — Tel. (043) 23.0329.

Atari 2600 — Troco com 28 jogos e bicicleta Caloi Cruiser por Phantom System ou Mega Drive. Jardel Ferraz de Moraes — Av. Couto Magalhães, 1658 — Várzea Grande — MT — CEP 78110 — Tel. (065) 381.2354.

Master System — Novo, com dois controles e cartuchos, vendo por Cr$ 70.000,00 ou troco por Nintendo, Bit System ou Phantom System com 2 cartuchos. Fábio Contreiras Lima — Moradas do Imbuí — Ed. Iataí — apto. 601 — Salvador — BA — Tel. (071) 231.5070.

Bit System — Com 2 Joysticks e 15 fitas por Mega Drive. Pago diferença. Celio Deringer — Av. 26 de Abril, 214/002 — José Boiteux — SC — CEP 89145 — Tel. (0473) 521055.

Troco — Um computador TK 3000 completo por videogame compatível com Nintendo ou Megadrive. Luiz Roberto B. de Souza — R. Agostinho Pupo, 80 — Mogi das Cruzes — SP — Tel. (011) 461.4402 — CEP 08730.

Master System — Troco com arma e 4 cartuchos por Mega Drive com um cartucho. Alan Roberto Romaniuc — Av. Anhanguera, 399 — São Roque — SP — Tel. (011) 425.3170.

Nintendo — Americano original, vendo com 4 meses de uso com 4 fitas — Cr$ 100.000,00. Rafael Sereno Frota — R. dos Tucanos, 4 apto. 401 — São Luis — MA — CEP 65075 — Tel. (098) 235.1166.

Top Game — VG-9000 com 8 fitas, mais Cr$ 50.000,00, troco por um Mega Drive. Fausto Rodrigo de Souza Silveira — R. Oswaldo Cruz, 442 São José do Rio Preto — SP — CEP 15030. Tel. (0172)211576

Troco — Prancha de surf em bom estado por videogame 3.ª geração (menos Top Game e Dynavision II). Aldo de O. Martins — R. Vila Nova 31 casa 3 — CEP 21500 — Rio de Janeiro — RJ — Tel. (021) 450.0029.

Bit System — Semi-novo com 10 fitas, mais Cr$ 50.000,00. Troco por Mega Drive. Orlando José Blanc Pereira — R. Nicolau Alves de Oliveira, s/n.º — Pirapetinga — MG — CEP 36730 — Tel. (032) 465.1206 (Falar com Domingos).

Game Gear — Compro. Juliano Rodrigues — QR, 106 — cj.7 — casa 5 — Brasília — DF — CEP 72300.

Troco — Walk Machine por Genesis ou Mega Drive — Daniel Fernandes Ogando. Av. Melchert, 310 — São Paulo — SP — CEP 03508 — Tel. (011) 295.8974.

Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

DICAS DO LEITOR

Metal Storm
(Nintendo)

Para começar o jogo com 69 vidas, é só digitar o código: **4 F T P 7 V V S T W**. E, se você quiser começar na fase 6-1, o código correto é: **D 3 X 1 J Q 3 D** (coração).

Adriano G. R. Cunha
Angra dos Reis, RJ

Solar Stricker
(Game Boy)

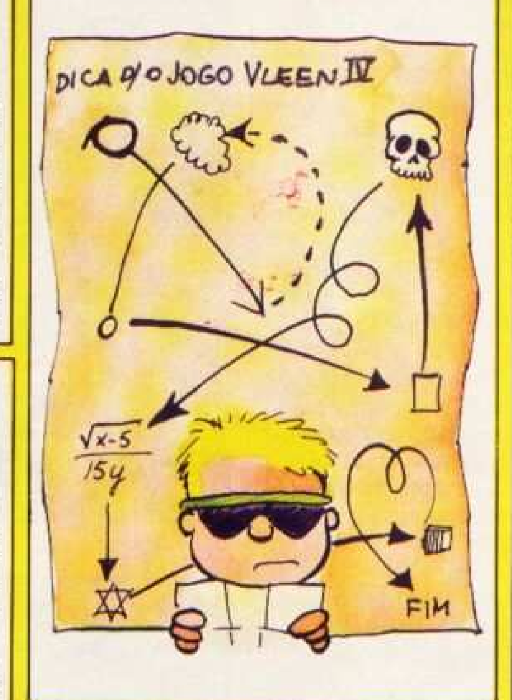
Para derrotar o inimigo da quinta fase, fique parado logo acima do canhão central, atirando sempre. Você não será atingido. No inimigo final, fique acima da linha de tiro dos canhões inferiores e só se mova verticalmente. Será uma preocupação a menos para derrotar o chefão.

Martin S. de Assis
Rio de Janeiro, RJ

Ninja Gaiden I
(Nintendo)

Você poderá ganhar várias vidas na fase 5-3. Na terceira cena, dê a volta na escada, pois não há maneira de subir nesse local. Pegue a vida e desça por onde entrou. Você pode voltar lá, que a vida estará novamente esperando.

Fábio Salomão
Belo Horizonte, MG





Kenseiden
(Master System)

Para conseguir o CONTINUE, proceda da seguinte forma: assim que aparecer a mensagem GAME OVER aperte os botões **1** e **2**, mantendo-os pressionados até que apareça um estátua. Solte-os, então, pressionando a diagonal superior esquerda do direcional e o botão **1**.

Michel Menezes de Souza
Niterói, RJ

Mega Drive

Aí vão algumas "passwords" para jogos Mega Drive:
Populous: para começar na segunda fase: **EOAOZORD**; terceira fase: **TIMUSLUG**; quarta fase: **RINGMPED**.
Super Voley-ball: para disputar o último jogo com a URSS a senha é: **RQ7F4**.
Lakers x Celtics: Se você estiver jogando com o Detroit Pistons, vá direto para a final com este código: **V≠HOJ**.

Carlos Augusto Ayosa
São Paulo, SP

Aztec Adventure
(Master System)

Na segunda fase, há uma passagem escondida para uma fase secreta. Para atingi-la, pegue uma jangada no primeiro rio. Quando chegar ao final deste rio, aperte os botões **1** e **2** e simultaneamente o direcional para baixo. Pronto, você encontrará a fase secreta.

Vitor Ururahy de Carvalho
Rio de Janeiro, RJ

Trojan
(Nintendo)

Para conseguir CONTINUE infinito, na tela de apresentação aperte simultaneamente a diagonal superior esquerda, **A**, **B** e **START**.

Marcelo Abrahão Bucci
Orlândia, SP



The Simpsons
(Nintendo)

Na primeira fase, ao lado do toldo que deve ser "pixado" com o hidrante (nele está escrito "Wet Point") há uma vida. Para pegá-la, primeiro suba na vitrine, e daí para a janelinha da porta, abaixo do toldo. Dê então um superpulo em direção ao gramado (**A** e **B** simultaneamente). Bart cairá em uma plataforma invisível. Aí é só apertar o direcional para baixo e pegar as letras que cairão.

Luiz Ronan M. F. de Souza
Uberaba, MG

Gradius II
(Nintendo)

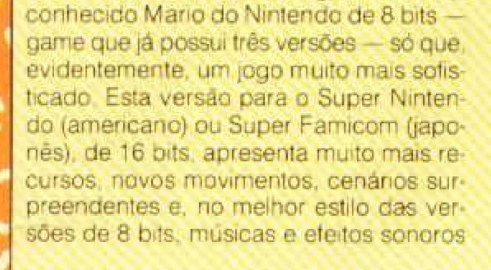
Para conseguir o SOUND MODE e ouvir todas as músicas do jogo, faça o seguinte: na tela de apresentação aperte os botões **A**, **B** e **SELECT** simultaneamente e depois **START**. Para reiniciar o jogo, aperte **START** novamente. Este truque funciona também no Game Nintendo Super Contra.

Emerson Moacir Zaro
Santa Gertrudes, SP

Black Belt
(Master System)

Quando derrotar Wang e salvar Kyoko aparecerão as letras finais. Neste momento aperte os botões **1** e **2** e gire 20 vezes o direcional no sentido dos ponteiros do relógio. Você disputará uma fase especial só com os mestres.

Vitor L. Rodrigues
Rio de Janeiro, RJ



SUPER MARIO WORLD









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Super Mario World, ou Super Mario Bros. 4, tem como personagem o velho e conhecido Mario do Nintendo de 8 bits — game que já possui três versões — só que, evidentemente, um jogo muito mais sofisticado. Esta versão para o Super Nintendo (americano) ou Super Famicom (japonês), de 16 bits, apresenta muito mais recursos, novos movimentos, cenários surpreendentes e, no melhor estilo das versões de 8 bits, músicas e efeitos sonoros excelentes. Mas continua o mesmo Mario que todos amamos.

De fato, nesta aventura, pouca coisa mudou na forma do jogo. Como nas outras versões, Mario e Luigi estão novamente às voltas com o terrível Koopa, que não se cansa de raptar a princesa Toad e tentar dominar o Reino dos Cogumelos. Mas os caminhos pelos 8 mundos e cada uma das cenas destes mundos apresentam muitas alternativas diferentes. São 92 fases a serem cumpridas até o final caso o herói resolva passar por todos os mundos. Mas, claro, existe um caminho alternativo, muito mais rápido. E é exatamente este caminho que você vai ficar conhecendo agora.

Os oito mundos

Ao contrário das versões anteriores, Mario ou Luigi podem agora ter uma visão global de todo o Reino, através de um grande e único mapa. Para se movimentar nele, basta apertar **START**. A cada mundo novo, um mapa ampliado deste mundo aparece, para que Mario se oriente e cumpra todas as fases. Aqui você vê o Reino completo. Para o atalho, você deve formar o acesso à estrela que aparece no Mundo 2. Basta seguir o mapa!

1 - Dino Island (Ilha de Dino)
2 - Donut World (Mundo das Rosquinhas)
3 - Vanilla Dome (Templo de Baunilha)
4 - Cheese Bridge (Ponte de Queijo)
5 - Lost Forest (Floresta Perdida)
6 - Star World (Mundo da Estrela)
7 - Chocolate Island (Ilha de Chocolate)
8 - Soda Dam

O Controle

Outra sofisticação do Super Nintendo e do Super Famicom é o controle. São ao todo 8 botões além do direcional, todos eles com alguma utilidade. Uma grande diferença é que, para que se possa acionar os botões **L** e **R**, localizados na parte anterior do controle, é necessário que o jogador use o polegar tanto no direcional como nos botões de comando. Isso exigirá bastante agilidade e treino. Aqui vão as funções.



Itens

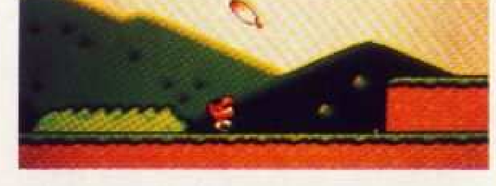

Cogumelo vermelho: Super Mario.


Cogumelo verde: uma vida.

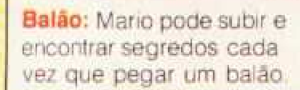

Flor de Fogos: Fiery Mario.



Moeda Dino: cinco delas na mesma fase valem uma vida.



Pena: Cape Mario (ele pode voar por tempo limitado. A queda será suavizada pela capa, que se transforma em pára-quedas).


Balão: Mario pode subir e encontrar segredos cada vez que pegar um balão.

Dino, um novo amigo

Na sua jornada, Mario (ou Luigi) conta com um grande amigo: Dino, um simpático dinossauro. Encontre os ovos coloridos para contar com a ajuda dele.

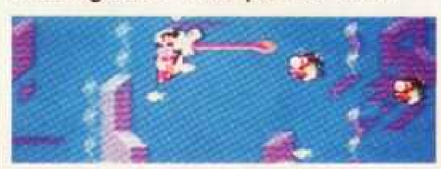
Dino verde: **Ele está em todas as cenas. Alimente-o com cinco tartarugas e ele crescerá.**



Dino vermelho: **Alimente-o com uma tartaruga vermelha e ele soltará fogo.**



Dino azul: **Alimente-o com uma tartaruga azul e ele poderá voar.**

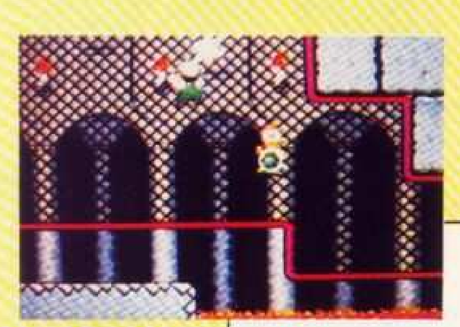


Dino amarelo: **Uma tartaruga amarela dá a ele um pulo-terremoto.**



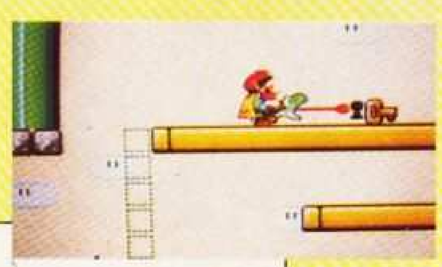
Rumo ao final do jogo!

Para que Mario chegue rapidamente ao final do jogo e enfrente Koopa, libertando Toad, ele deve começar o jogo normalmente pelo Mundo 1. Terminado este mundo, será necessário encontrar duas chaves do Mundo 2 para se atingir a estrela e, aí, mais quatro chaves. Pronto, Koopa está próximo.




Mundo 1: Para quem já conhece o velho estilo deste italiano baixinho, este mundo não vai apresentar grandes dificuldades. O maior problema mesmo será o castelo, onde Lemmy Koopa o aguarda. Aí é que começam a aparecer as novidades. Mario pode andar por uma tela e derrubar os inimigos que estão atrás dela (botão **Y**). Ou, se estiver dentro de um quadrado vermelho, passar para o outro lado. O único problema será passar os pilares. Para isso, corra — mas seja cuidadoso!

Para vencer Lemmy Koopa, Mario deve tentar derrubá-lo da plataforma-gangorra. O resto já é manjado: pule na cabeça dele ou acerte-o com bolas de fogo.



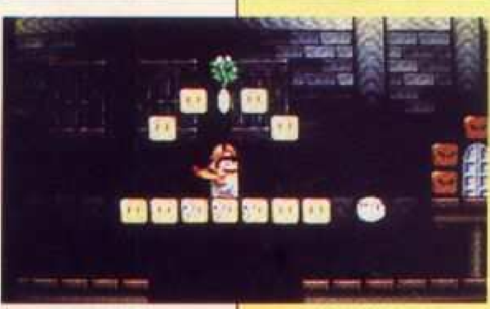
Mundo 2: Na Action Scene 1 Mario encontra a primeira chave. Veja o local correto na foto. Pronto, o caminho para a água está aberto. A Action Scene 2 é na água. Para pegar a chave, transporte o "P" para uma plataforma antes da plataforma onde aparece a interrogação (foto). Pule nele para transformar os blocos em moedas e alcançar a chave na interrogação.

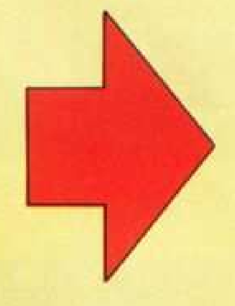


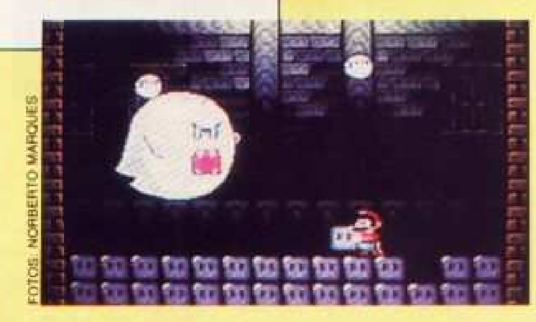
SUPER MARIO WORLD


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Ghost House: Este é o último obstáculo de Mario antes da fase da estrela. De novo, o "P": posicione-o sob a mola e pule nele. A mola vai cair. Use-a para passar sobre o fantasmão. Cuidado para não encostar nele. Mais adiante, outro "P" faz aparecer um pé de feijão (lembra dele, em Super Mario 1?). É o caminho para o fantasmão, que agora deve ser derrotado. Para isso, jogue três pedras nele. Aí, é só seguir pela estrela!






FOTOS: NORBERTO MARQUES

Castelo de Koopa



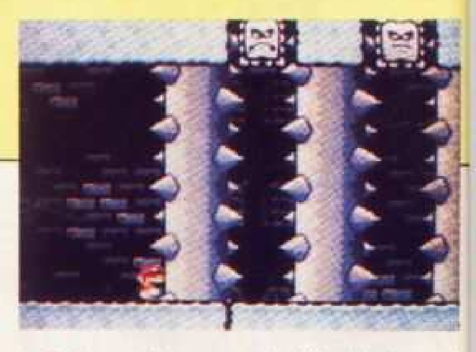


De posse da última chave, o caminho para o castelo finalmente se abre. E, lá dentro — lógico — há um caminho certo e outros truques. Confira!

Sala 1 - A porta correta é a segunda. Veja o "**2**" formado pelas pedras ao lado da entrada correta.

Sala 2 - Aqui, Mario pode passar para trás da tela de arame. Basta apertar **Y** dentro de um quadradinho vermelho. **Y** também derruba os inimigos que estão do outro lado. Entre na porta do final.

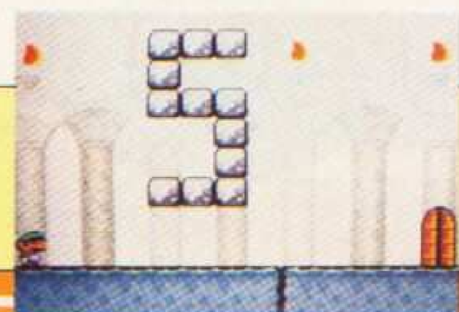
Sala 3 - Agora, entre na porta **5**. Repare nas pedras ao lado dela.

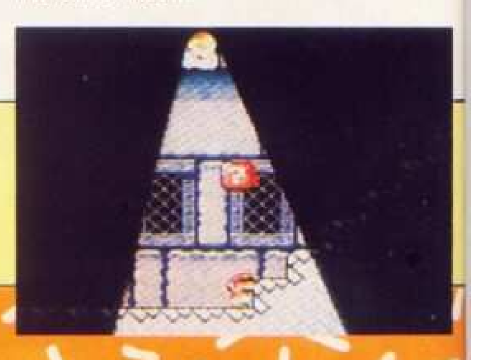


Sala 4 - Uma grande dificuldade será passar os espinhos e as estátuas de rocha. Encoste bem no primeiro pilar. Quando ele subir até a mínima altura necessária para que Mario possa passar, corra! No final, poderá ser preciso agachar. Fique atento. A porta é obrigatória.

Sala 5 - Aqui, Mario pode acender a luz. Bata no bloco da interrogação. Mas não pise nos primeiros degraus da escada, pois ela se apagará. Suba no bloco e use o pulo longo para atingir o topo da escada. Passando os abismos de lava, é só enfrentar o vilão...









Fase da Estrela

1 - Mario deve abrir caminho por entre os blocos do lado direito da tela, até a chave.

2 - A saída normal seria pelo cano. Mas a chave está mais

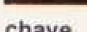




adiante. Siga por baixo!

3 - Nesta fase, primeiro pule no "P". A nuvem vai jogar moedas. Mario deve pegar quatro sem chegar ao final da fase — que é bastante curta. Só assim a nuvem pára. Suba nela para encontrar mais uma

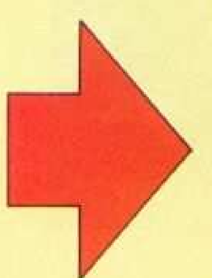




chave.

4 - Agora, a última chave. Siga em frente. Quando chegar aos dois canos da foto, você achou o local: a chave está logo abaixo deles, pelo caminho de baixo. Acerte a interrogação. Se você quiser fazer mais pontos, há ainda uma fase especial na estrela. Mas, daqui, já é possível ir direto ao castelo de Koopa. Siga para a ponta indicada!





Derrote Koopa

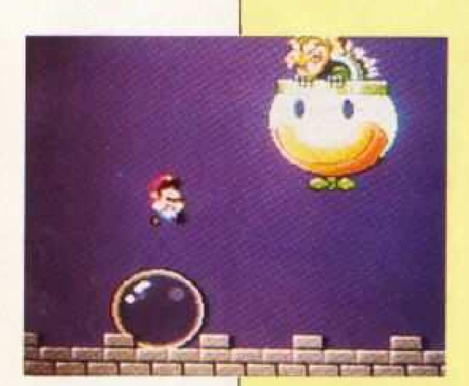
A estratégia é complicada, mas não é difícil. Primeiro, acostume-se a ficar sempre no lado oposto ao que o inimigo estiver, correndo de um lado para o outro. Quando ele jogar as tartarugas, pegue-as e jogue-as na cabeça dele. Duas bastam.

Koopa foge, mas será por pouco tempo. Ele voltará e tentará esmagar Mario, pulando rapidamente sobre ele. Mantenha-se sempre do lado oposto, passando por baixo dele quando estiver no alto. Novamente, acerte duas tartarugas em sua cabeça.

Nova fuga. E Koopa voltará ainda mais irado. Desta vez, ele jogará uma enorme bola de ferro contra o herói. Desvie dela, aproveitando a chance para jogar mais duas tartarugas no vilão. É a chave para o beijo de Toad!















FOTOS: NORBERTO MARQUES

D.J. BOY









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO



TIPO: Aventura

Uma terrível gangue seqüestrou uma família inteira, e D.J. Boy, um hábil patinador, deve usar de toda a malícia e habilidade para fazer o resgate. No caminho pela cidade, muitas dificuldades: muretas, motocicletas e caminhões que deixam cair barris tentarão impedir o sucesso do herói. Este game, lançado nos Estados Unidos com o nome de Rollergames, é sobretudo um jogo de habilidade. Mas conta com excelentes gráficos e proporciona ação surpreendente. Confira!

Comandos

Botão **A**: saltos

Botão **B**: socos. Apertando repetidamente, o patinador agarra o inimigo e acerta golpes com o joelho.

Direcional para os lados + botão **A**: voadoras (só ao lado de inimigos).





Primeira fase

Sua aventura começa na cidade. Os primeiros delinqüentes podem ser derrotados segurando-os pelo cabelo e em seguida aplicando socos e joelhadas, que são golpes muito eficientes. No segundo estágio desta fase, ande pelos cantos do muro para não ser atingido. Para eliminar o inimigo de calça verde use muitas voadoras. Quando o bandido que corre de um lado para o outro parar para descansar, acerte-o com socos.





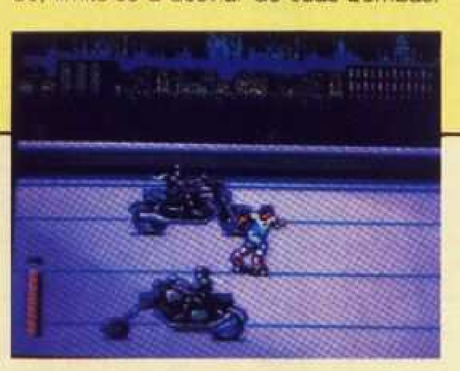


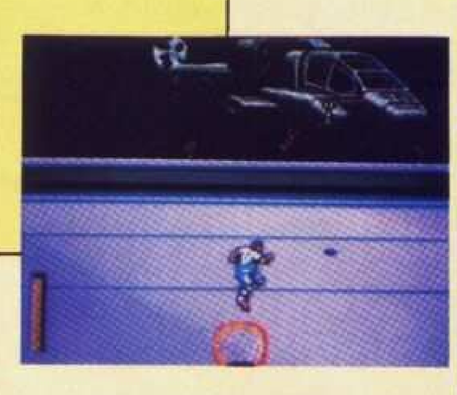


Segunda fase

Cuidado para não cair nos buracos. Não existe nenhuma dica para que isto não aconteça, é necessário apenas treinar. Na segunda tela, patine pela linha do meio da estrada e as motos não atropelarão o herói. O helicóptero não pode ser derrubado, limite-se a desviar de suas bombas.





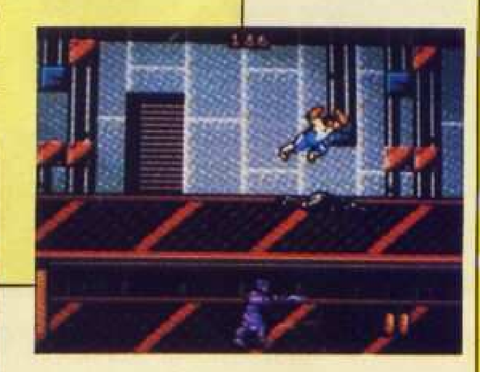


Terceira fase

Jogue os bandidos na água para eliminá-los mais facilmente. Cuidado para não dar um banho no patinador também. No segundo estágio, pule duas vezes sobre o primeiro inimigo e golpeie com voadoras o segundo.





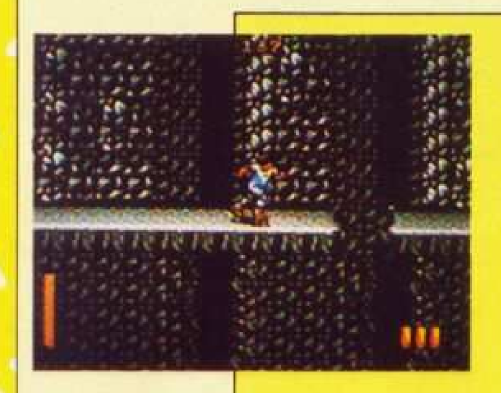


Quarta fase

Aqui, a dica é patinar somente na parte superior da tela. Os cães não o alcançarão. No estágio dois, ao ouvir o barulho do caminhão, patine pelo lado de baixo da tela e não será atropelado. Para fugir dos barris que caem deste caminhão fique ao lado do veículo enquanto este permanecer no meio da tela. Ele vai acelerar. Procure acompanhar seu movimento, pulando sempre os barris.

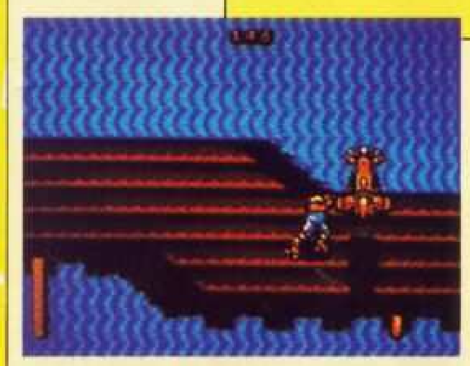






Quinta fase

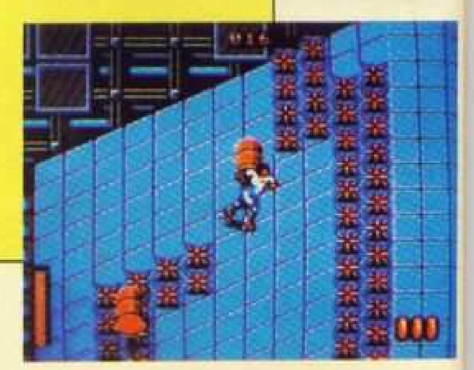
No início desta fase, passe correndo pelos inimigos. Será mais fácil escapar. Mas, a seguir, a dica é continuar devagar, pois o chão pode explodir. Na fase aquática é necessário decorar o caminho que o patinador deve fazer pelas pontes de madeira. O inimigo atacará de "jet-ski". Escape das bombas desviando e, quando ele cruzar a ponte, acerte-o. Veja o local na foto.





Sexta fase

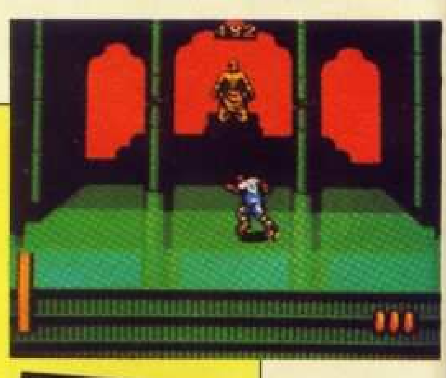
No primeiro estágio, uma grande dificuldade: será necessário decorar o caminho de um labirinto para poder passar. Encontrada a saída, chega a hora de passar pelas esteiras rolantes. Cuidado, pois elas giram em sentidos diferentes. Seja esperto para acionar o direcional. Seja rápido para passar pelos espinhos no estágio 6-3, pois o tempo aqui é muito curto.





O chefão

Depois de passar por tudo isto, você ainda tem de enfrentar o chefe da quadrilha. E a primeira estratégia é acertar seguidas voadoras, até derrubá-lo. Quando o bandido cair, pule sobre ele para destruí-lo. Feito isto, o resgate estará completo.



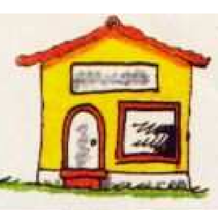








STORE GAME







Toys n' GAMES

A LOJA QUE ESTIMULA SUA INTELIGÊNCIA

AGORA P/ SUA COMODIDADE, NO SHOPPING MATARAZZO A 1ª E MAIS COMPLETA LOJA DE GAMES

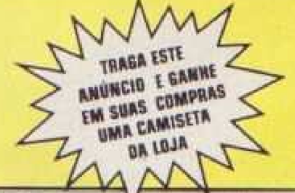






CONSOLES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

INÉDITO - Faça sua compra por telefone e receba em casa sua mercadoria
Últimas novidades em brinquedos eletrônicos



- PREÇOS ESPECIAIS DE INAUGURAÇÃO
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

SHOPPING MATARAZZO - FONE: (011) 263-5904
R. Turiassú, 2100 - Pompéia - CEP 05005 - São Paulo
(Entrada ao lado do Clube Palmeiras)

TUTTI GAMES

TUDO EM GAMES NO MELHOR "ATACADO"

A TUTTI GAMES é o aliado que você precisa, para obter as dicas na compra dos mais rentáveis cartuchos e dos últimos lançamentos do mercado.

E ainda damos total assistência técnica para a implantação da estrutura de sua locadora.

- Fornecemos toda linha de acessórios.
- Venda por varejo através de Sedex.
- Sistemas nacionais e importados.

Pronta Entrega
Master System Nintendo Mega Drive

Despachamos para todo o Brasil.
Consulte nossos preços.

Fone e Fax: (011) 222-2751



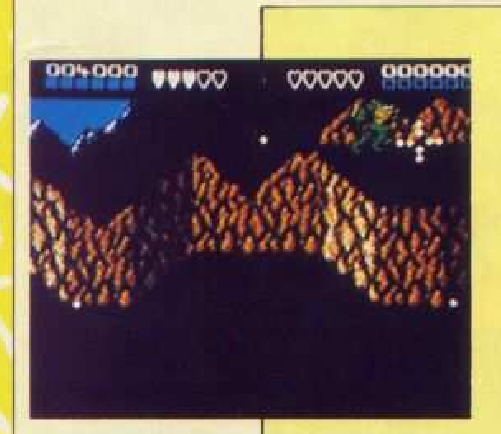
FOTOS: NORBERTO MARQUES

BATTLETOADS

TIPO: Aventura



Os valentes sapos lutadores continuam sua busca ao amigo Pimple e à princesa seqüestrada. Na edição passada de **VIDEOGAME** você ficou conhecendo as principais dicas dos dois primeiros planos deste fantástico game. Apesar disso, Dark Queen, a terrível inimiga, não está disposta a entregar os pontos tão facilmente. Mas ela não perde por esperar: aqui vai a seqüência do jogo, com os últimos dois planos até o final, e mais algumas sensacionais dicas!



Mega Warps

1.ª fase: Derrote o inimigo da esquerda, depois o da direita bem rapidamente, com cabeçadas (dois toques no direcional para o lado mais o **B**). A seguir, corra rapidamente em direção ao "X" que aparecerá. O sapo sairá na terceira fase.

3.ª fase: Este warp você já conhece da **VIDEOGAME** 6. Basta colidir com a barreira para pular direto para a quinta fase.

6.ª fase: Na primeira minhoca mecânica da segunda caverna, pule no local indicado pela foto e corra para o "X". Você sairá na oitava fase.





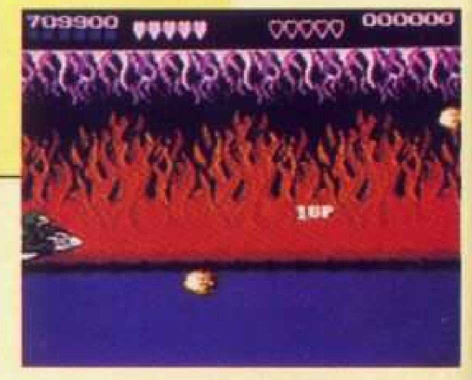
Plano C
Fase 7 — Volkmire's Inferno

Nesta fase, após derrotar os mesmos ratos da terceira fase, os sapos podem subir em troncos para atravessar os fossos. Cuidado com os monstrinhos que roubam a energia. Já de avião, muito cuidado para passar os raios. Eles vão abrindo à medida que seu sapo se aproxima deles. Você deve calcular a velocidade de aproximação. Não perca também a vida.











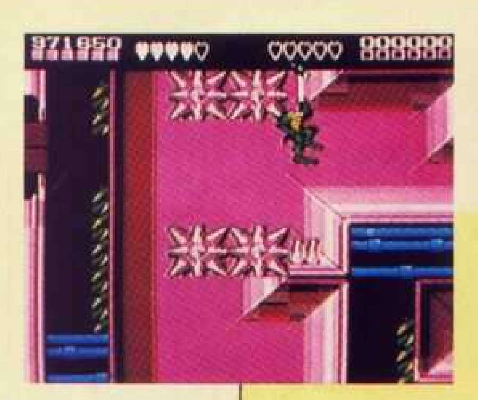


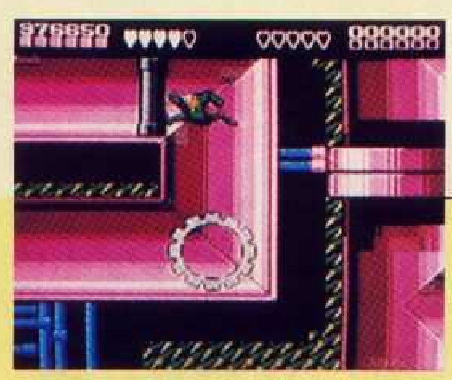


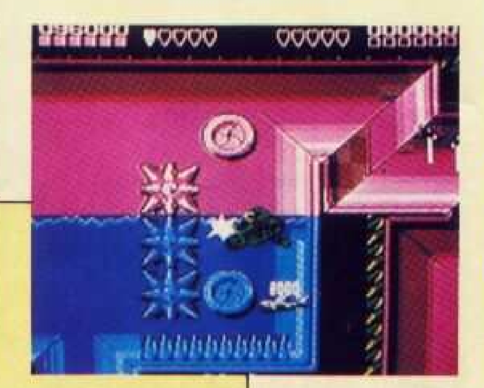
Fase 8 — Intruder Excluder

Para pular nas plataformas, não dispense as molas. Um segredinho: pare no local da foto destruindo as bolas. Além de muitos pontos, a cada 150 delas você ganha uma vida. Aliás, por falar em vida, veja onde está uma mais fácil de conseguir na foto! Mais adiante, tome cuidado com gases mortíferos e, principalmente, com o vento.

Inimigo: Nesta fase, o inimigo vai deixar seu sapo boquiaberto! Quando ele se recuperar do susto, pule seus tiros e acerte-o com socos, até ele ser derrotado. Cuidado, pois quando ele pular, vai cair logo atirando. Agache antes de acertá-lo de novo.







Fase 9 — Terra Tubes

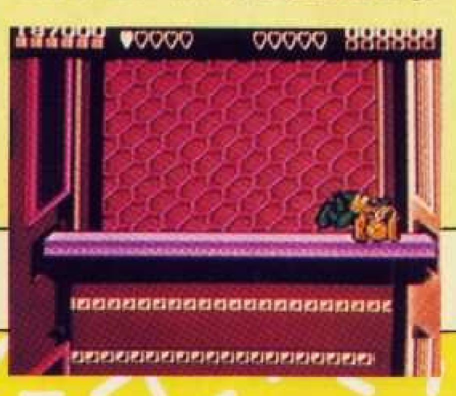
Não dispense os helicópteros para vencer os abismos desta fase. Cuidado com os espinhos na subida ou descida. Para escapar da perseguição da roda dentada, corra até a parede e salte para escapar. Para evitar as outras, fuja até encontrar um buraco, esperando depois dele. Ela cairá e explodirá. O sapo pode nadar também. Acerte o tubarão logo após pegar a vida. Você pode fazer até 16 mil pontos derrotando-o várias vezes. E, no final, uma armadilha: não se empolgue e evite os espinhos.



Plano D
Fase 10 — Rat Race

Finalmente o último plano deste sensacional game. E, para não deixar a emoção diminuir, seu sapo deve chegar na parte inferior do corredor antes do rato inimigo. Fique esperto, pois ele é mais rápido. Vale dar cabeçadas nele para atrasá-lo. São ao todo três bombas nesta fase. Tome cuidado também com os lançadores de gases das paredes.

Inimigo: O grande rinoceronte aparecerá no canto direito da tela. Seja esperto: ele ficará um tempo imóvel. Acerte-o seguida e rapidamente. Quando ele se recuperar do susto, a estratégia é a seguinte: dê uma cabeçada e fuja com um salto. Faça isso sempre, até derrotá-lo.





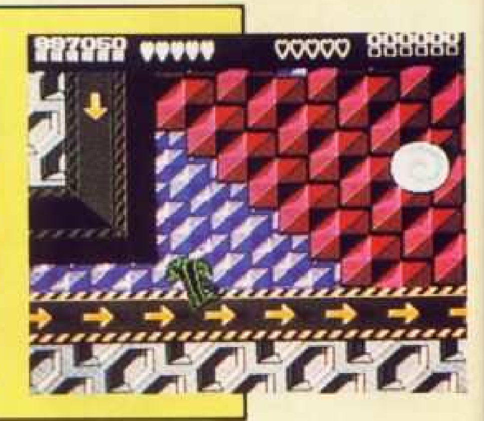
BATTLETOADS

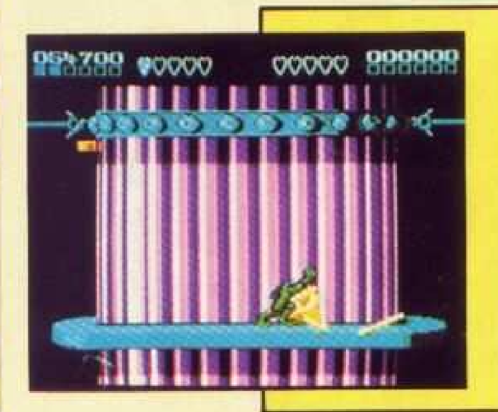
Fase 11 — Clinger-Winger

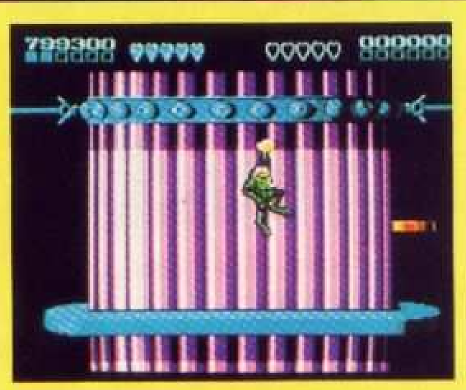
Agora, a batalha do sapo é contra uma bola gigante. Montado em um veículo bastante estranho — uma espécie de monociclo-jato — o que vale aqui é a habilidade. Você deve ser muito rápido para acionar o direcional na direção indicada pelas setas do chão. No final, será necessário destruir a bola. Ela vai pular muito rapidamente, e nessa hora é melhor apenas desviar. Ela vai "marcar" por décimos de segundo no chão: é a hora de acertar cabeçadas e socos.

FOTOS: NORBERTO MARQUES









Fase 12 — The Revolution

Finalmente, a última etapa do último plano. Mas, antes de enfrentar Dark Queen, os sapos devem escalar uma estranha torre. À medida que o sapo anda pelas bordas, ela gira. Não faça ela girar muito rápido, pois os inimigos atacam a uma velocidade maior do que a da torre. E, para pular de uma borda a outra, atenção: os blocos desaparecem rapidamente. Seja rápido no pulo. Para um "descanso", o sapo pode ainda se pendurar em pinos que aparecem na torre.



Dark Queen

Passados todos os perigos da torre, chega a hora de enfrentar Dark Queen, sua arqui-inimiga. Não fique constrangido por ter de bater em uma mulher — ainda por cima bonita. Afinal, não esqueça tudo o que você passou para conseguir enfrentá-la. Faça o seguinte: acerte rápidas cabeçadas nela. Ela tentará escapar transformando-se em furacão. Nessa hora fique longe dela. Quando ela voltar à forma normal, acerte-a de novo. E liberte seus companheiros!









STORE GAME



Você já Escolheu o seu Presente para o Dia Das Crianças?

No **GAME CENTER. BRINQUE** os Últimos Lançamentos em Brinquedos e Video Game.

FIQUE LIGADO!
(031) 223-4221
B.H.Z.



Av. do Contorno, 7103 - Sto. Antônio - CEP 30110 - B.H.Z.

Bárbara fashion

Distr. Brinq.

Distribuidor de Toda Linha Master System e Mega Drive.

MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
ÓCULOS
PISTOLA LIGTH PHASER
ADAPTADOR MEGA
RAPID FIRE
JOYSTICKS E COMPLETA VARIEDADE DE CARTUCHOS
MINI GAME
MINI GAME SÉRIE MASTER

TEC TOY

"Temos Toda Linha de Brinquedos TECTOY".

Vendas Via Sedex p/ todo o Brasil
Atendemos Atacado / Varejo

Rua: Marques de Valença, 354
Móoca - São Paulo

FONE: (011) 92-8636 - FAX: (011) 92-8636

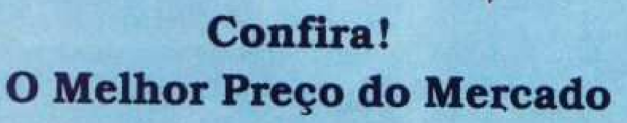
VIDEO MAGIC

Transcodificamos Seu
SEGA GENESIS

EM APENAS *1 HORA*

COM QUALIDADE
E GARANTIA DE
UM ANO

Confira!
O Melhor Preço do Mercado



Atendemos
Todo o Brasil Via Sedex

AV. JACUTINGA, 316 - SÃO PAULO
FONE: (011) 240-7104 - MOEMA

SHOP GAME

DISTRIBUIDOR DE CARTUCHOS E VÍDEO GAMES

- TODOS LANÇAMENTOS
- PREÇOS EXCELENTES
- BOM ATENDIMENTO

LIGUE
SÃO PAULO (011) 716-1064



ROCKETEER



DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	7	7	7

TIPO: Aventura

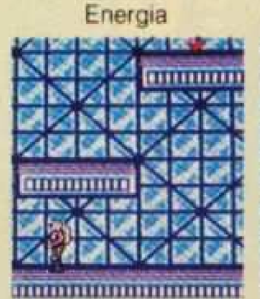
COMANDOS

Botão **A** — Salto
Botão **B** — Soco
SELECT — Escolha de armas
Botão **A** duas vezes — vôo (se Rocketeer tiver o item de vôo)

Cliff encontra abandonado em um hangar um propulsor a jato, e conclui que se trata de um propulsor para uso humano. Peevy, seu amigo, ajuda-o nos trabalhos com o achado. Sua intenção é conseguir voar — um velho sonho dos homens. E, com o seqüestro do amigo Peevy, o sonho acaba se tornando realidade — e necessidade. Cliff — agora como Rocketeer — deve partir para o resgate de seu amigo.

ITENS

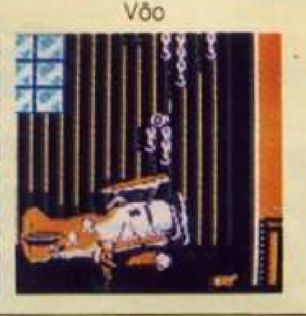
Energia



Tiros



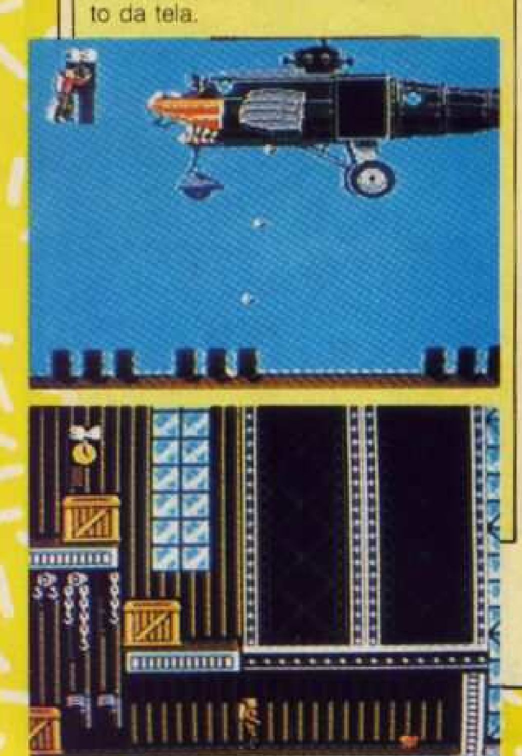
Vôo



Primeira fase

Dentro de um hangar, inimigos surgirão sorrateiramente de todos os locais. Fique atento, pois, para escapar dos tiros Rocketeer deve se agachar (direcional para baixo). No local da foto, uma dica: ao invés de subir pelas plataformas, que seria o caminho normal, siga em frente para encontrar o coração com a energia.

O inimigo atacará de avião: além dos tiros, inimigos pularão para acertá-lo. Acerte-os com socos. Para destruir o avião, Rocketeer deve voar, como na foto, e atirar sempre com a bazuca. Cuidado para não ser esmagado no canto da tela.



Super Passwords

2.ª fase: 490 629 312
3.ª fase: 435 765 818
4.ª fase: 775 454 215
5.ª fase: 318 469 417
6.ª fase: 040 473 312

Segunda fase

O herói agora está na cidade. Depois de localizar Peevy, deve novamente fugir dos bandidos, que continuam no seu encalço. Cuidado, pois o anoitecer revelará muitos perigos. Mas há uma dica: Para escapar de todos os inimigos mostrados na foto, basta passar direto, andando normalmente, como se nada estivesse acontecendo. Isso mesmo, faça de conta que você não tem nada com isso. Rocketeer passará ileso.



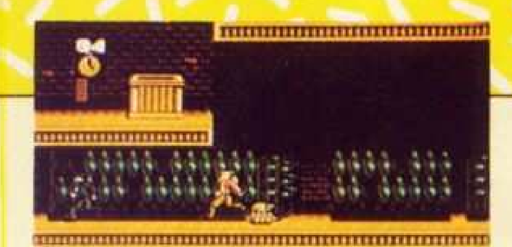
Terceira fase

Jenny, a namorada de Cliff, foi seqüestrada pelos bandidos. Sobre os prédios da grande cidade, Rocketeer inicia sua operação resgate. Ela ficará bem mais fácil se você derrotar as bolinhas roxas que aparecem na foto. A princípio, elas parecerão impossíveis de serem destruídas. Mas é só acertar vários socos que elas sairão do seu caminho. E, se você tiver sorte, ganhará um item.

O inimigo exige uma estratégia especial: Fique longe dele. Quando ele der o soco, avance e acerte-o, recuando em seguida. Repita isso várias vezes até vencê-lo.







Quarta fase

Seguindo nova pista, Rocketeer deve entrar no South Seas Club para tentar encontrar Jenny. O cenário é muito parecido com o do hangar da primeira fase. Contra os inimigos, socos são eficientes. Agache-se para escapar dos tiros. Mas cuidado com os canhões: para escapar de seus disparos, só pulando. E, quando o inimigo passar, siga-o: outros inimigos não aparecerão mais. E, mais adiante, já no interior da última sala, voe para localizar a energia escondida.



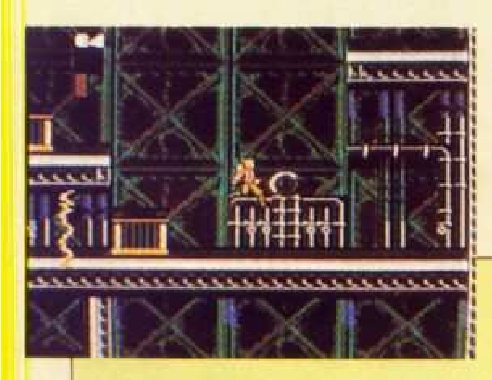


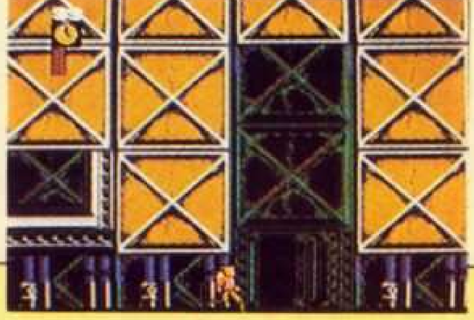
Quinta fase

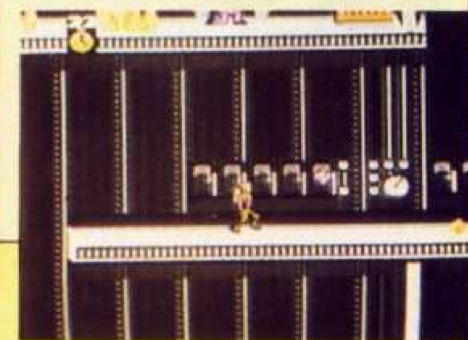
Rocketeer agora luta em um parque. Antes, porém, deve escapar de um grande armazém — claro, lotado de inimigos. Fora, ele enfrentará a escuridão. Nada mais terrível, pois além dos tradicionais inimigos que saltarão das rochas, Rocketeer deverá ter especial cuidado com morcegos. Tiros serão fundamentais nesta fase. Na segunda parte do parque, selva, preste atenção nos galhos que piscarem: eles cairão e não podem acertá-lo.

O inimigo desta fase será vencido facilmente. Ele fica meio de perfil, mas sairá correndo em sua direção, de repente. Pule sobre ele nessa hora, e acerte um tiro nas suas costas. Vá para o canto da tela e pule seus tiros. Aí, selecione a arma e atire rapidamente. Ele não resistirá.





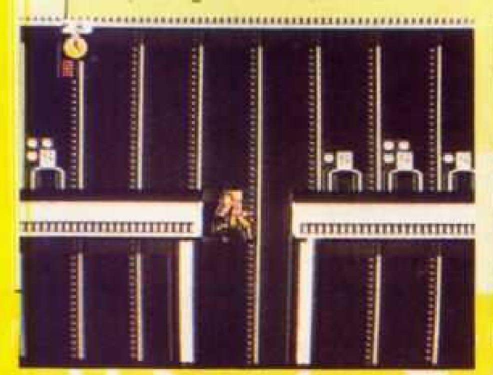


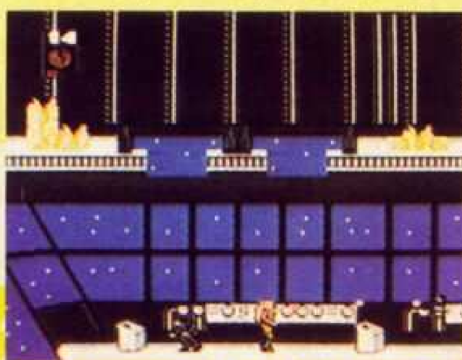


Sexta fase

Aqui, para encontrar Jenny, Rocketeer deverá enfrentar um longo e difícil labirinto. E, como em todo labirinto, não há dica. O negócio é decorar o caminho mesmo. Mas ajuda muito destruir o gerador da foto. Ele eliminará os raios das passagens. Claro, o caminho correto estará impedido por um raio — que desaparecerá e mostrará a saída. Veja na foto. Mais adiante, o coração lilás encherá toda a sua energia. Veja onde ele está.

Para encontrar Sinclair, o inimigo final do jogo — e resgatar Jenny — será necessário cair no buraco indicado na foto. E, para derrotá-lo, será mais fácil do que se imagina. Agache para escapar dos tiros. A única dica é ter bastante energia e muitos tiros. Aí, é só atirar sempre, pois ele será derrotado primeiro. E Jenny está salva!









ABADOX

TIPO:
Combate Espacial





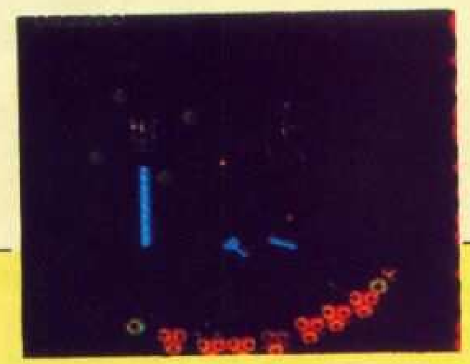


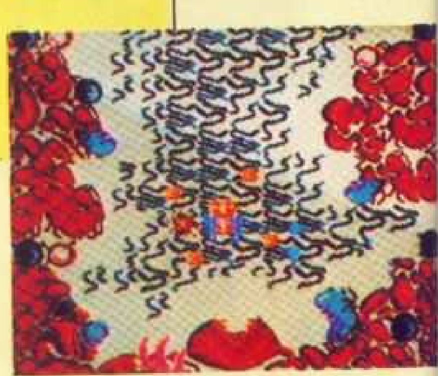
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	7	6	7

Em Abadox, um guerreiro do espaço tem de salvar uma princesa e destruir um planeta vivo, por mais estranho que possa parecer. No comando de uma nave espacial, você deve lutar contra os mais estranhos inimigos até conseguir destruir o planeta. Não será fácil, mas, para facilitar sua vida, aqui vai uma superdica: sua nave pode ficar invencível! Para isto, entre a seqüência **A**, **A**, para cima, **B**, **B**, baixo, **A**, **B**, **START**, durante a tela de apresentação. Ah, cuidado, pois quando chegar a hora de abandonar o planeta, no final do jogo, a invencibilidade não vale. Durante o jogo, preste atenção nos símbolos **S** e **P**. Eles aumentam seu poder de fogo. Este game não tem finais de fases muito definidos, mas os cenários e inimigos vão se sucedendo. Vamos então às dicas e inimigos.



Para derrotar o primeiro inimigo, um cachorro espacial, fique por cima dele e aperte o botão **A** para que as bombas que protegem Abadox girem mais rapidamente e ele atire sem parar.



A ação do jogo torna-se vertical. E, neste momento, dois inimigos, que você vê nas fotos, darão um pouco de trabalho. O primeiro deve ser acertado bem nos olhos. E, para derrotar o segundo inimigo, o seu alvo é a boca.



O jogo volta à ação horizontal, mas apenas momentaneamente. O último inimigo desta fase horizontal é outro ser de olhos grandes. Atire neles até derrotá-lo. Nova fase vertical: para vencer o monstro acerte seguidamente tiros em sua boca.

Jogos Originais Americanos

Você Encontra Na

Silver Star

Onde o sonho da criança se torna realidade.

Venha conferir nossa variedade de jogos eletrônicos.

NOVIDADE!!



Xadrez Computadorizado

Lançamentos exclusivos em:

- Jogos Educativos
  Sesame Street (Vila Sésamo)
- Jogos Femininos
  Barbie
- Turbo Grafx à Laser
- Battletoads para Game Boy
  e outros

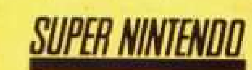
ATACADO E VAREJO



GAME GEAR



Mega Drive





NINTENDO, GAME BOY, GENESIS, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, NEO GEO, LINX, MASTER SYSTEM II, TURBO GRAFX, PC ENGINE E TAMBEM JOGOS PARA MACINTOSH, IBM PC, AMIGA E TANDY.

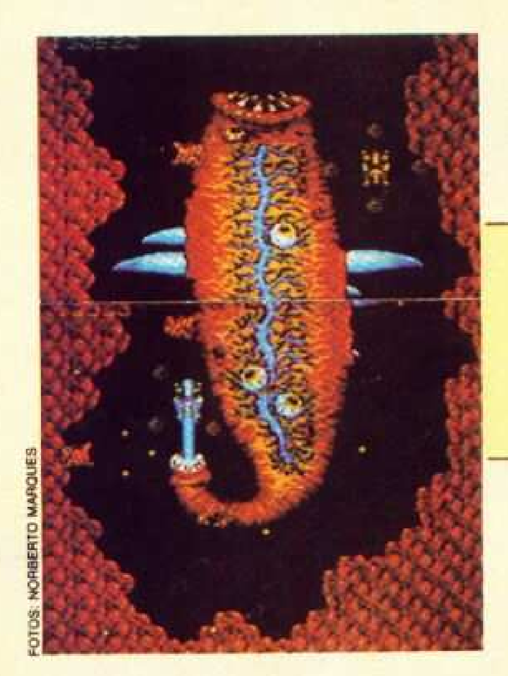
DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL.

Faça sua importação diretamente de Miami

245 S.E. 1st Street - Suite # 300
Miami, Flórida - USA
Tel.: (305) 374-4263 - Fax: (305) 354-6260

Para maiores informações entre em contato conosco pelo fone: (011) 209-9545 - Brasil

ABADOX


FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para escapar do peixe, desvie de suas barbatanas e passe por ele pela direita. Atire no olho que sai do rabo dele e destrua-o. Mais um robô, que será derrotado se você apertar **A** rapidamente para seu escudo girar. Acerte-o no capacete.

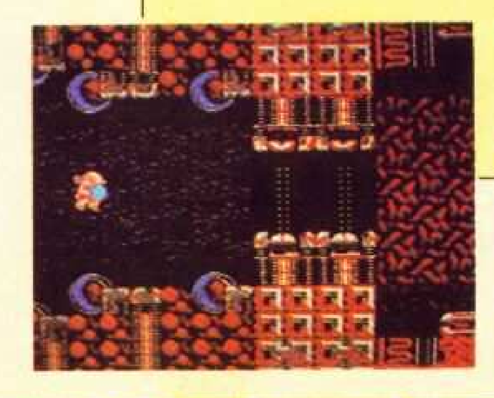


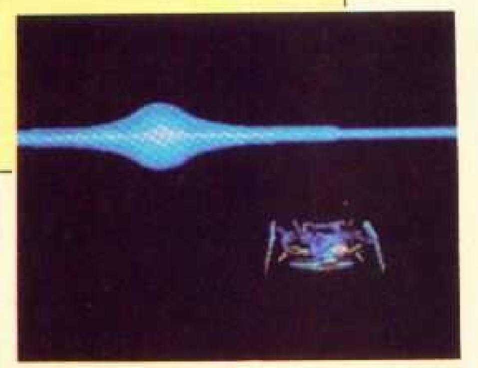






O jogo agora está chegando ao fim. O principal inimigo será derrotado acertando-se os olhos verdes que aparecem ao seu lado. Novamente, gire o escudo para que os tiros dele não acertem Abadox. Pronto, a princesa está a salvo. Mas o jogo ainda não acabou: você deve escapar do planeta antes que ele exploda, dirigindo sua nave pelas entranhas de uma caverna. E, para não colidir com os obstáculos, só na habilidade, pois aqui a invencibilidade não funciona. Treine isso!

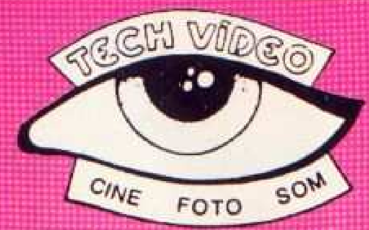






CITY GAME







- **Faça Parte Deste Universo!**

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.
Assistência técnica especializada em games.

- **Últimas Novidades!**

Games novos: você encontra primeiro na Progames!
Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

- **Assessoria Completa Gratuita!**

Para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em games.
Desde treinamento até instalações.

- **Franchising Progames**

São Paulo, Interior e outros Estados!
Seja você mais um da família.

- **Lojas e Vendas:**

- **São Paulo**
- **Lapa**

Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 -Fones: 831-5787/261-7935

- **Tatuapé**

Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

- **Jardins**

Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478





G.I. Joe, um grupo de combate, tem de destruir uma base inimiga, a famosa base Cobra. E, para isso, você pode contar com três agentes, de nove possíveis. Use Snakeyes e Rock'n - roll nas missões, pois eles são mais fortes e velozes. O agente em ação pode ser trocado a qualquer momento: faça isso toda vez que a energia de um deles estiver acabando, ou quando as habilidades de outro forem necessárias.

G.I. JOE









TIPO: Luta — DIFICULDADE 7 — GRÁFICOS 6 — MÚSICA/EFEITOS 7 — CLASSIFICAÇÃO 7

Passwords

Para começar o jogo em qualquer um dos seis estágios, veja aqui as senhas corretas. É só entrar com o código e "detonar".

2ª fase: PSGN5XRZ4
3ª fase: 3ZDX9Z0X1
4ª fase: N3GGN3BGB
5ª fase: 5399N5XG2
6ª fase: 5ZD3NN5XF

Primeira fase: o principal inimigo na floresta é um avião supersônico. Acerte no nariz dele, acompanhando seus movimentos à distância. Tome cuidado quando ele explodir, pois os destroços podem ainda atingir o seu soldado.



FOTOS: NORBERTO MARQUEZ





Segunda fase: no gelo, o alvo é uma nave que despeja bombas. Destrua todas atirando rapidamente. Para escapar, só na habilidade. O jeito é fugir pelos espaços deixados por elas.

Terceira fase: seu inimigo agora é muito estranho. Uma pequena nave que se transforma em várias. Atire nas naves que vão se formando rapidamente. Assim, poucas delas terão chance de atacar seu herói.







Quarta fase: no deserto, você terá de destruir um Boogie Cobra. Atire nele e jogue granadas antes que este alcance o meio da tela. A dica é ser rápido!

Quinta fase: sua missão, aqui, é destruir uma sub-base Cobra. Para isto coloque sete bombas nos locais indicados com V. O inimigo é uma nave semelhante à da segunda fase, que você derrota do mesmo jeito.

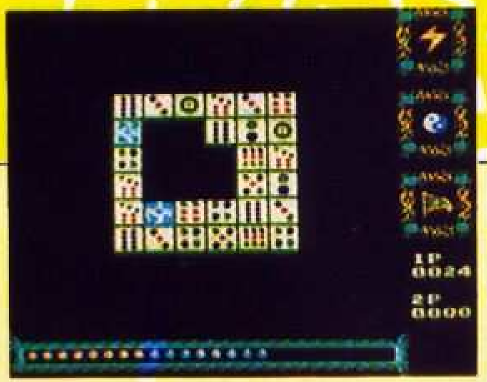


Sexta fase: agora seu soldado está na base principal e terá que colocar mais sete bombas em um período de tempo muito curto. Seja rápido. Para a luta final com Destro, o chefão, não há dica. O jeito é treinar, memorizando a forma como ele ataca para escapar de suas investidas.




GRANDES HERÓIS & CIA
O SUPER SHOPPING DA CRIANÇA
DE 15 A 24 DE NOVEMBRO
no PROMOCENTER
R. Luís Coelho, 323
SUPER CAMPEONATOS DE VIDEO GAME TEC TOY
SEUS HERÓIS E ÍDOLOS AO VIVO
VENHA AO CINEMINHA DA MÔNICA
GRANDES LANÇAMENTOS
PARTICIPE E CONCORRA A MUITOS PRÊMIOS!
SUPER CAMPEONATO
TEC TOY
SEGA
DE VIDEOGAME
Realização:
NEDER & ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES
Fone: (011) 884-2097
PROMOCENTER
international exhibition center
Apoio:
VideoGame
A REVISTA DE QUEM CURTE
Preencha este cupom, respondendo corretamente a pergunta e deposite na urna que estará no stand da Revista VIDEOGAME e concorra a mini-games e 1 Game Gear - Sorteios diários
QUAL É A REVISTA DE GAMES DE QUEM "CURTE"?
Nome:
Idade:
Endereço:
Nº
Cidade:
Estado:
CEP:
Telefone:
ESTE CUPOM NÃO É VÁLIDO COMO INGRESSO





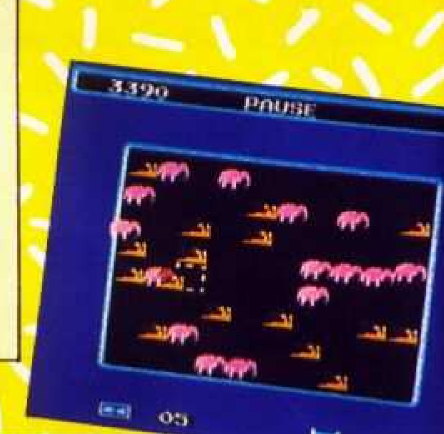
TILES OF FATE



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Raciocínio

Tiles of Fate é um bom jogo de raciocínio, lançado no Brasil pela Milmar. Também conhecido como Dominó Chinês, seu objetivo é eliminar todos os blocos que aparecem na tela. Cada bloco possui um correspondente, com desenho igual. Você os elimina sempre dois a dois. Ao marcá-lo com o **joystick** e apertando o botão **A**, uma bola destruidora se encarregará da tarefa, desde que ela não tenha que mudar de direção mais de três vezes ao partir do primeiro bloco para o segundo. Lógico, há um limite de tempo para realizar toda a operação.





KRAZY KREATURES







DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Raciocínio

Neste lançamento da Milmar, vários ani mais aparecem em um tipo de tabuleiro. O objetivo do jogo é, através do **joystick** e de uma mira na tela, formar trios ou quadras destes animais mudando-os de lugar para alinhá-los. As fases apresentam dificuldade progressiva.

TOP PLAYERS TENNIS LENDL & EVERT









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

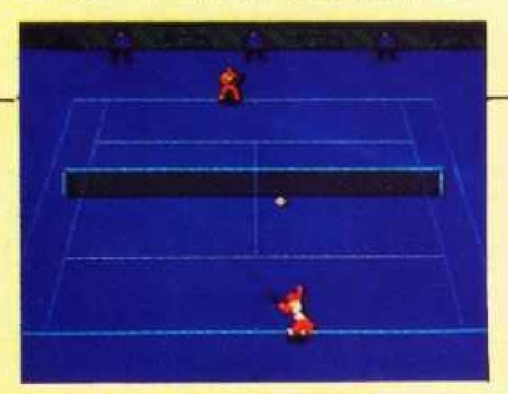
TIPO: Esporte

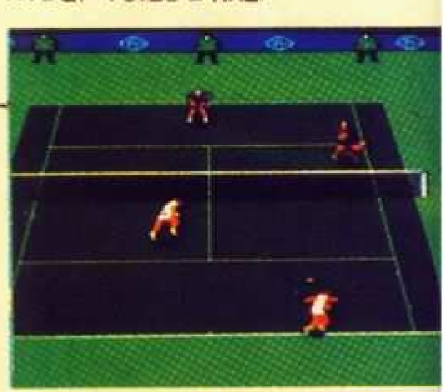
Trata-se de um game que simula um jogo de tênis real, com suas regras e sua pontuação. O jogador deve ter muita habilidade, pois os tenistas são muito velozes.

No começo do jogo você tem estas opções: partidas de duplas ou simples, contra o computador ou um amigo. Escolha o personagem com o qual jogará entre os superferas do tênis: Chris Evert ou Ivan Lendl. Você pode, também, escolher outro jogador e alterar suas características, deixando-o mais forte, mais veloz, mais ágil, melhorando o saque e temperando-o com efeitos inacreditáveis.

O saque é sempre um movimento difícil. Apertando-se **A** e **B** você consegue um incrível efeito. Para rebater, **B** devolve a bola com força e **A** encobre o adversário. **A** e **B** juntos fazem o jogador se atirar para rebater. Aqui vai o código para disputar a última partida em Roland Garros: **KVDQP YOIEL L HRE**.







FOTOS: NORBERTO MARQUES





THE SIMPSONS BART X SPACE MUTANTS



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO



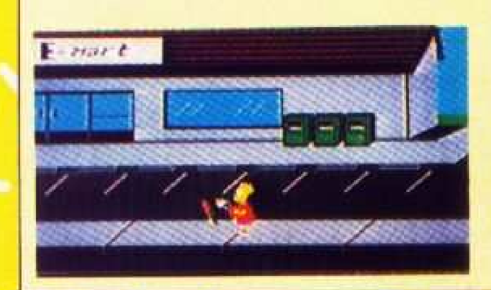
TIPO: Aventura

Este ótimo jogo Nintendo você ficou conhecendo em **VIDEOGAME** n.ºˢ 4 e 5. Só que, é claro, são muitas as travessuras do endiabrado Bart. E é exatamente por isso que a equipe de **VIDEOGAME** preparou este especial para você: são algumas dicas inéditas e muito úteis, selecionadas a partir das dúvidas mais freqüentes dos leitores. Vamos a elas!

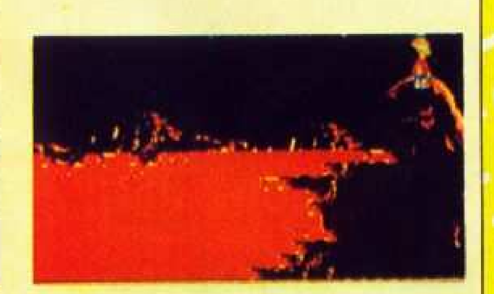
Na primeira fase, depois do skate, bem na placa "Kwick — E — Mart", Bart pode ganhar até três vidas. Basta soltar um "rocket" bem na letra "E" da placa: Fique na posição indicada na foto As vidas cairão sobre Bart.

Outra dica é não deixar de comprar o imã na primeira fase. Ele vai ser muito útil na terceira fase, no jogo da roleta. Pare em frente ao jogo, selecione o imã (SELECT), pressione START e então jogue normalmente. É batata! Bart acertará o número sempre, qualquer que seja ele.

Outro ponto "encrencado" — talvez o mais difícil do jogo — é o tal dinossauro do Museu de História Natural, na quarta fase. Para passar por ele; suba na terceira plataforma, logo abaixo da sua boca, e dê um pulo na sua cabeça. Você ouvirá um ruído característico. Desça novamente à plataforma e pule na sua cabeça mais uma vez. Faça isso três vezes e o caminho estará livre.









WF SUPER STARS

WF Super Stars é a versão do Wrestlemania da Nintendo para o Game Boy. Neste sofisticado jogo de luta-livre você é Mr. Perfect e pode enfrentar quatro diferentes lutadores: Million Ted, Dollar Man Dibiase, Hulk Hogan ou Ultimate Warrior.

É possível escolher o tempo de duração da luta (sem limite, máximo de 5 ou 10 minutos) e também quando ela se encerra (na primeira queda e imobilização ou em melhor de três quedas e imobilizações).

7 DIFICULDADE 7 CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Luta

ESTRATÉGIA

A melhor tática para acabar com os inimigos é jogá-los no chão (botão **B**) e pular sobre eles (botão **A**). Com os últimos dois lutadores a estratégia é um pouco mais radical: no início, o melhor golpe é a voadora (dois toques no direcional para os lados e botão **A**). Quando o inimigo já estiver fraco, jogue-o no chão e caia em cima dele.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

BURAI FIGHTER



DIFICULDADE



CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

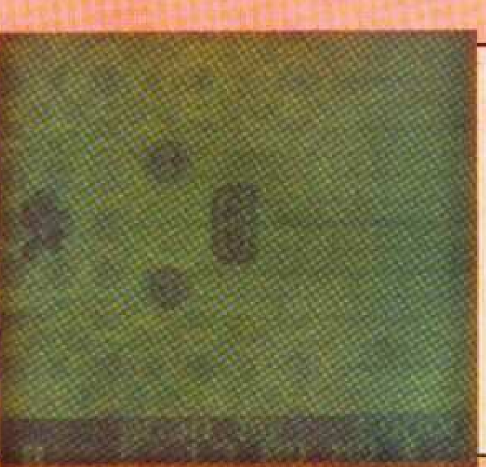
Burai, o herói deste game, deve lutar para conseguir salvar seu planeta contra a invasão de perigosos alienígenas. O nível de dificuldade da partida pode ser regulado através do direcional (Eagle é fácil, Albatross é médio e Ace é difícil). Controlar a ação é fácil: acionando o direcional nosso herói se movimenta, apertando o botão **B** ele atira e com **A** ele explode os inimigos.

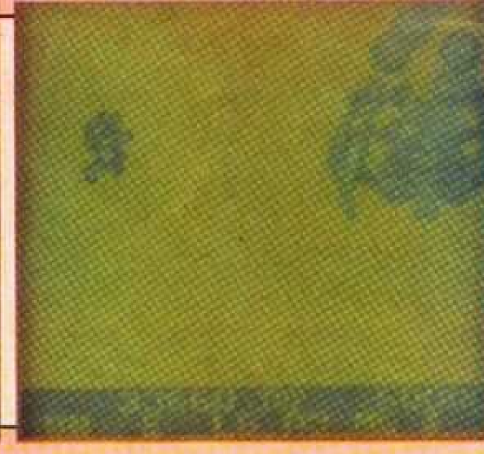
SEGREDO

Você também pode escolher fase. Basta selecionar a opção password e digitar o código:
2ª fase — **HGKM**, 3ª fase — **CPFG**, 4ª fase — **JJCM** e 5ª fase — **DKLF**

1ª FASE

A primeira luta de Burai será para salvar o interior de uma nave invadida pelos inimigos. Cuidado com os blocos de pedras e com os pequenos extraterrestres atiradores. Mas o seu primeiro e grande inimigo ainda está por vir: um enorme alienígena. Para acabar com o monstro atire impiedosamente em seus olhos. O olho esquerdo deve ser atingido primeiro, somente quando o monstro parar de atirar, ataque seu olho direito. Ele não resistirá por muito tempo.





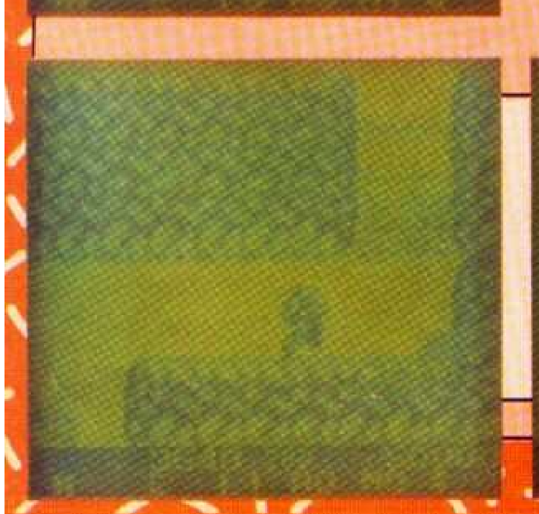


2ª FASE

Agora, nos arredores de um castelo, nosso herói terá de lutar contra uma centopéia gigante que insiste em atacá-lo. Para acabar com ela, atire bem no centro do seu corpo. A monstra então se dividirá em duas e o único jeito para derrotá-las é atirando na parte de trás dos seus corpos.



FOTOS: NORBERTO MARQUES





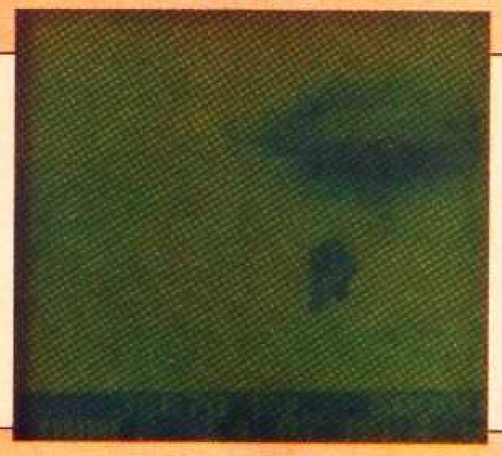
3ª FASE

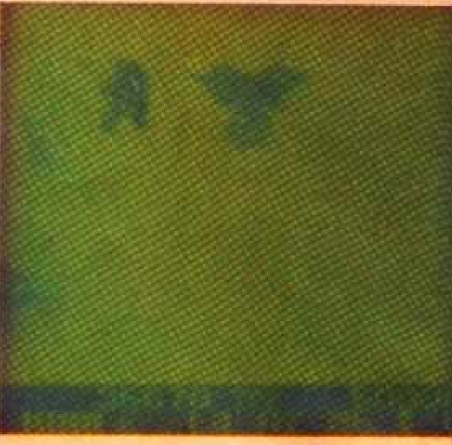
Burai está no fundo do mar. Aqui os perigos são muitos: blocos de pedras insistem em despencar e o maior inimigo é uma terrível caveira. Mas com um pouquinho de cuidado será fácil destruí-la. Para isso é só manter o botão **B** pressionado e os tiros serão mais rápidos. A inimiga já está no papo!

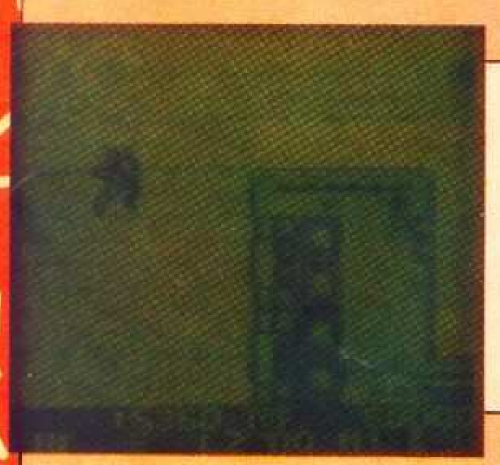
BURAI FIGHTER

4ª FASE

Nosso herói está metido em encrencas. Agora em um hangar, ele deve ir destruindo pedras para conseguir passagem entre os vários andares. São dois os inimigos desta fase: uma super nave espinnosa e um Fenix (que renasce das próprias cinzas). Destruindo apenas o Fenix, você consegue se livrar dos dois. Para isso fique no alto da tela, sempre desviando da nave, atirando para baixo. Não solte o botão **B** até que o pássaro caia e a nave exploda.

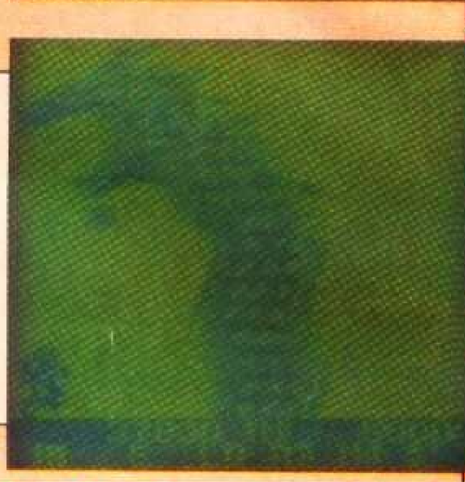


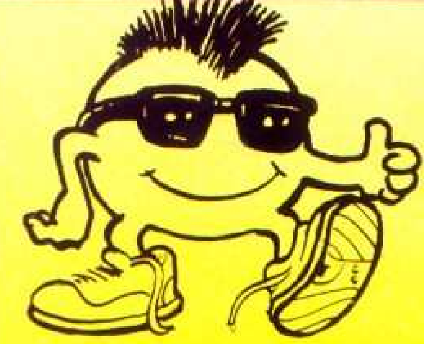




5ª FASE

Nesta última fase, blocos de pedras giratórios e bandos de pássaros irão dificultar a missão do nosso amigo. Mas o último e grande inimigo a ser vencido é um dragão. Acabar com ele não é tarefa das mais simples: você deve atirar na sua boca e, quando o dragão se aproximar, desça. Repita a ação até conseguir vencê-lo. Pronto, Burai expulsou todos os inimigos do seu planeta.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

PHANTASY STAR



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

Embora já bastante conhecido no exterior, Phantasy Star é o novo lançamento da Tec Toy para o Master System, e com uma supernovidade: todas as legendas estão em português. Apenas isso já bastaria para tornar esse lançamento sensacional. Mas não é só. Para quem não sabe, Phantasy Star é um RPG - **role playing game** (veja reportagem nesta edição), e é o primeiro lançamento no gênero no Brasil. E é exatamente por isso que ele foi traduzido: como é indispensável a leitura da história — que acontece a todo o momento do jogo — o jogador deve tomar decisões a partir dos fatos que ocorrem e das opções que são apresentadas. Portanto, nesse caso, não é necessário o conhecimento da língua inglesa, antes indispensável para que um gamemaníaco pudesse jogar qualquer RPG. Da Tec Toy vem a promessa: este cartucho é apenas o início de um trabalho de adaptação e tradução de outros RPG, e inclusive de programação de jogos totalmente nacionais. Com textos em português e heróis brasileiros. Bom, mas enquanto essas novidades não são lançadas, vamos conhecer melhor este game.

A primeira dica é gravar periodicamente o jogo. Acostume-se a fazer isso de 5 em 5 minutos, por exemplo. Isso evita ter de recomeçar a jogar ao perder uma batalha contra um inimigo, ou mesmo a um eventual corte de energia. Há espaço na memória do cartucho para até cinco jogos diferentes — o seu irmão, por exemplo, poderá jogar e gravar o jogo dele sem que isso interfira no seu jogo. A opção, no menu, é Salv. A seguir você escolhe um número e põe o seu nome, para que você possa carregá-lo posteriormente e continuar jogando.

A história toda acontece no Sistema Solar Algol, composto por três planetas: Palma, Motávia e Dezori. O Rei, Lassic, tornou-se perverso e o próspero sistema entrou em decadência. Passou, então, a ser assolado pelos mais terríveis monstros e criaturas. Nero tentou formar uma rebelião, mas fracassou. Antes de morrer, porém, confiou sua espada e sua missão para Alis, sua irmã. Ela deveria se aliar a um bravo lutador chamado Odin, e é aí que você entra, ajudando os amigos a acabar com o mal em Algol.

O jogo começa na cidade de Caminet. Veja agora algumas dicas bastante úteis.







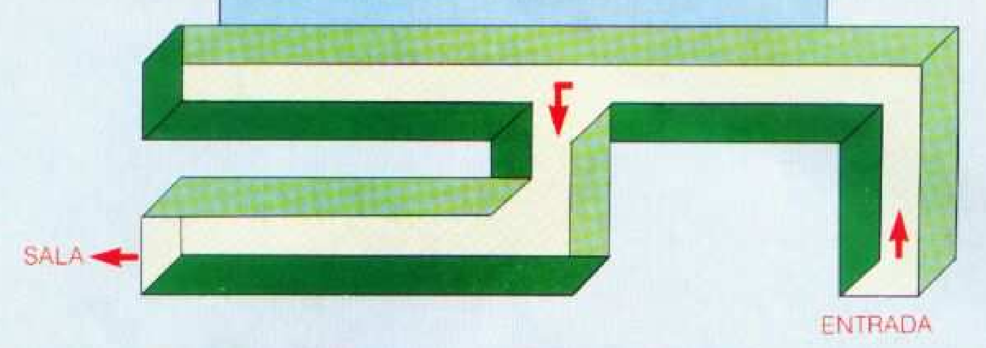


PHANTASY STAR





Para encontrar 50 mesetas — a moeda local — vá até a casa indicada no mapa. Para chegar à sala correta, o caminho no labirinto está no mapa abaixo.







Ainda no mapa principal, você pode encontrar um Pote de Lacônia, que foi deixado lá por Odin. Nekise, um guerreiro de Odin, será o responsável pela entrega. Em Motávia, o pote poderá ser trocado por Myau — que será um grande aliado neste desafio.



Na casa de Suelo, indicada no mapa, você pode restabelecer pontos de energia e — se você tiver — pontos de magia.



Superdica: Scion

Na cidade de Scion, outra superdica: entre na loja do canto inferior direito do mapa (indicada na foto). O vendedor terá um item secreto, que custa 200 mesetas. Tente comprar. Ele não vai vender. Seja um bom negociante e insista: na terceira vez ele venderá. Ele lhe dará o passe para ir à estaçao espacial e continuar a aventura.

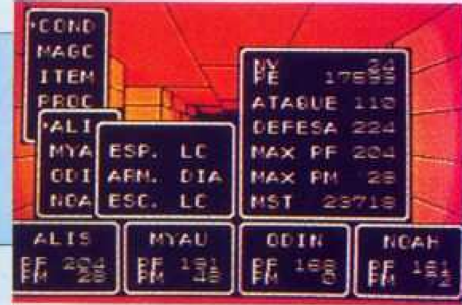




BATALHA COM A MEDUSA

Para derrotar a Medusa, é indispensável que seu personagem tenha o escudo de espelho, do contrário ele será tranformado em pedra. O escudo você consegue durante o jogo. Tente descobrir!







CASTELO DE LASSIC

Se você já conseguiu encontrar o Castelo de Lassic, eis a maneira de chegar até lá: primeiro dê a noz de laerma a ele. Ela será encontrada no planeta Dezori. Myau se transformará em um cavalo alado.



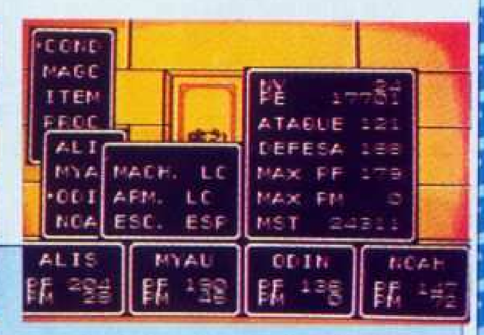




Cuidado! no caminho, um monstro tentará impedir a chegada dos heróis ao Castelo. A dica para derrotá-lo é ter todas as baterias de energia carregadas. Alis, por exemplo, deverá ter 200 pontos de força no mínimo. Daí para a frente, é com a sua inteligência...







Ao chegar na entrada do castelo, os heróis deverão enfrentar o terrível vilão. Para enfrentá-lo, além da astúcia, Alis, por exemplo, deve ter Espada de Lacônia, Armadura de Diamantes e escudo de Lacônia — nas fotos você vê os itens de cada personagem. Todos eles devem ter o cristal entre os itens, senão sua luta será em vão. A chave mágica será bastante útil, e não se esqueça: não venda a pistola Laser: ela ainda vai ser muito útil. Afinal, o jogo ainda pode lhe reservar surpresas agradáveis...









KENSEIDEN



Hayato é um samurai que deve recuperar cinco manuscritos e uma espada sagrada pertencentes a sua família. Estes itens foram roubados por satânicos feiticeiros. O jogo tem 16 rodadas. No combate com os feiticeiros, o samurai pode usar técnicas especiais: Taka Tobi, ou a capacidade de saltar mais alto (botão **2** e direcional para cima); Kare Take Wari, espada erguida à altura da cabeça (botão **1** e direcional para cima); Kabuto Wari, espada erguida e salto (botão **1** e **2** e direcional para cima); Shinku Kiri, movimento de espada quando o samurai está ajoelhado (botão **1** e direcional para baixo) e Ran Sha To, espada que gira para a esquerda ou para a direita (direcional na diagonal superior direita ou esquerda). Para obter **CONTINUE** use o direcional para cima, cima, baixo, baixo e botão **1** quando aparecer Game Over.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

DOUBLE DRAGON



Os Guerreiros Negros, a pior gangue da cidade, seqüestraram Mary Ann para obrigar a dupla Spike e Hammer a invadir o território deles. O jogo é constituído de quatro missões diferentes. A cada final de missão você encontrará um membro da gangue. É preciso derrotá-lo para prosseguir. Concluída a última missão, será necessário derrotar o líder dos Guerreiros e libertar Mary Ann. Os comandos são: salto com chute para trás (pressione os botões **1** e **2** simultaneamente); salto com chute direcionado (botões **1** e **2** direcional para a direita ou esquerda, simultaneamente); cotovelada (direcional na direção oposta ao olhar e, ao mesmo tempo, bo-

ESWAT

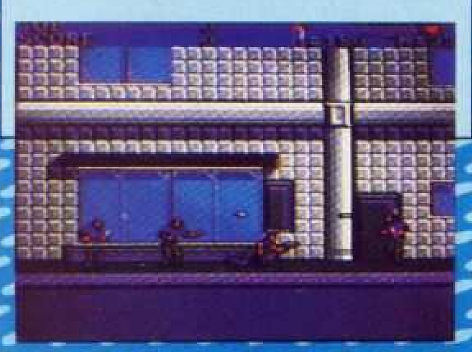


Um policial vai ingressar na ESWAT, um comando tático especial da polícia. Para isto deve superar a primeira missão, na qual só terá uma pistola contra uma gangue de marginais. Depois de cumprida a primeira etapa, o policial receberá mais armas e um colete a prova de balas. O objetivo final é derrotar o cientista louco Balzac, que atemoriza a cidade. O jogo tem cinco fases divididas em duas partes cada, e em cada uma delas o policial terá a chance de acumular energia para vencer o inimigo final.









BLACK BELT



O herói deste jogo é Riki, um faixa petra no karatê, que deve derrotar seis inimigos, e seus capangas. Os oponentes são: Ryu, um mestre de Kung Fu; Hawk, um perito em arremesso de facas; Gonta, lutador de judô; Rita, que vem equipada com um lança-chamas e Wang, o mais habilidoso de todos. Cada mestre tem um ponto fraco. Derrote-os acertando nestes lugares. Para conseguir **CONTINUE** aperte **START**. Quando a tela ficar toda negra (isso acontece por dois segundos) aperte **RESET** duas vezes.









tão 2); cabeçada (direcional duas vezes seguidas, para a direita ou para a esquerda); pontapé frontal (botão 1); pontapé com giro (botão 1 várias vezes); soco direto (botão 2; gancho (botão 2 várias vezes); joelhada (quando o inimigo estiver preso pressione o botão 1); jogar o adversário no chão (quando ele estiver em seu poder, pressione o botão 2). Use as armas dos inimigos e pedras, caixas e barris que encontrar no chão.

MASTER SYSTEM

SHINOBI









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Joe Musashi é um guerreiro ninja que deve resgatar os filhos dos líderes das principais nações do mundo. Estes foram seqüestrados pelos capangas do Círculo dos Cinco, uma organização terrorista. O ninja deve cumprir cinco missões derrotando os chefões da organização. Use shurikens, espada, nunchuck e lança para derrotar os terroristas. Jogue bombas, atire, soque e chute. Com estes comandos (todos no botão 1, pois estes itens aparecerão na tela), Musashi completará as missões. Para conseguir o seletor de fases, quando aparecer o rosto do ninja na tela, aperte simultaneamente o botão direcional para baixo e o botão 1.







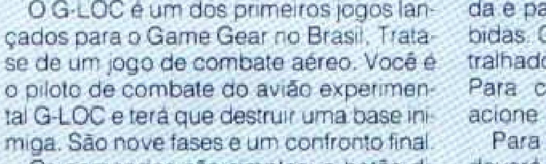


FOTOS: NORBERTO MARQUES

G-LOC

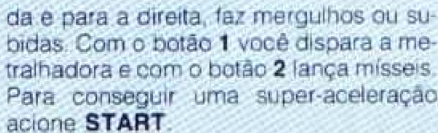
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	6	7	7

TIPO: Combate aéreo



O G-LOC é um dos primeiros jogos lançados para o Game Gear no Brasil. Trata-se de um jogo de combate aéreo. Você é o piloto de combate do avião experimental G-LOC e terá que destruir uma base inimiga. São nove fases e um confronto final.

Os comandos são simples: o botão direcional movimenta o avião para a esquerda e para a direita, faz mergulhos ou subidas. Com o botão **1** você dispara a metralhadora e com o botão **2** lança mísseis. Para conseguir uma super-aceleração acione **START**.



Para cumprir todas as missões, o piloto deverá destruir tanques, aviões e navios. Na última o G-LOC bombardeará uma base de mísseis. Para fugir de seus inimigos use o "Loop", apertando duas vezes o botão direcional para cima. Esta manobra só terá sucesso se a barra amarela do marcador de combustível se tornar vermelha.

Depois de cada missão cumprida, o jogador terá a oportunidade de comprar tanques de combustível e armamento. Para isto, use o botão **1** no final de cada fase.

A grande novidade deste game é a possibilidade de ser jogado por duas pessoas, cada qual em seu Game Gear. Mas os jogadores deverão ter um cabo para jogo múltiplo e dois cartuchos, que é um acessório opcional. Nessa opção de jogo, no final de todas as fases os gamemaníacos se enfrentarão.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

SUPER MONACO GP



TIPO: Automobilismo

Super Monaco GP é a versão para Game Gear do jogo de mesmo nome do Master System. O cartucho simula uma temporada em um campeonato de Fórmula 1. É possível escolher os equipamentos certos para o seu carro, como uma asa leve, pneus macios, um motor V 12 e sete marchas.

Você ainda pode optar entre jogar sozinho ou com um amigo. Caso você escolha a segunda opção, cada um dos dois deve ter um Game Gear, um cartucho deste jogo e apenas um cabo de jogo múltiplo, que é um acessório vendido separadamente.

Você ainda tem a chance de dar algumas voltas experimentais, em qualquer uma das 16 pistas, ou ir direto ao início da corrida.

COMANDOS:

Para controlar o seu carro, não há segredos: para girar o volante, pressione o direcional para a direita ou esquerda. Através do direcional, você também pode movimentar o marcador de seleções e, durante o treino livre, escolher o número de voltas (1, 3, 5 ou 7) que deseja fazer e em que tipo de pista. Aperte o botão **1** para acelerar e **2** para frear. Com câmbio manual, **2** aumenta as marchas e **1** reduz.





DICAS:

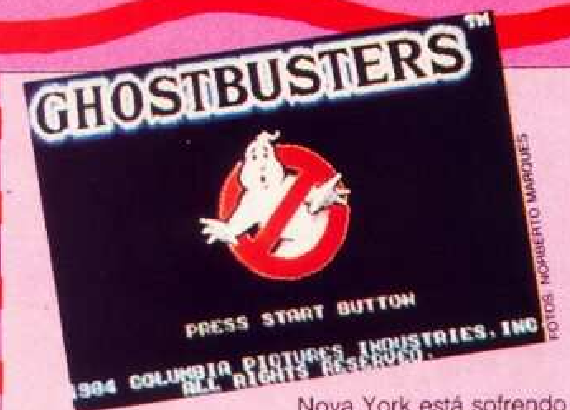
Se você escolheu a transmissão automática, enquanto o semáforo estiver vermelho já fique pressionando o botão **1**. Isso lhe permitirá uma super largada. Fique de olho ainda nas placas que indicam curvas. Elas aparecem nos dois lados da pista e servem como aviso para a redução da velocidade.

Vale ainda ficar ligado para não bater o carro nas placas de propaganda e procurar manter o bólido sempre entre as linhas vermelha e branca. Para não perder muita velocidade nas curvas, entre sempre pelo lado de dentro. Será mais fácil contorná-las.






O MAPPIN JOGA NA EMOÇÃO.
Venha conhecer o
Salão do Vídeo Game,
nas lojas Itaim,
Shopping Morumbi e ABC.
É o Mappin, jogando pra valer.
Você vai poder jogar de graça
nos últimos lançamentos.
Olha só as feras:
PHANTOM System
TOP GAME
DYNAVISION 3
CHARGER
POWER TRON
HI-TOP GAME
e muitas outras novidades
emocionantes nesse
espaço inédito.
E você pode comprar tudo
por um precinho especial!
Salão do Vídeo Game.
É o Mappin jogando com você.
Mappin
SALÃO DO
VÍDEO
GAME



FOTOS: NORBERTO MARQUES

GHOSTBUSTERS

TIPO: Aventura



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

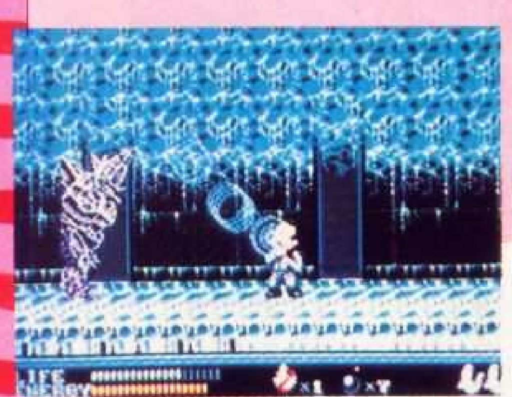
Nova York está sofrendo uma série de terremotos por causa de uma grande invasão de fantasmas. Isto significa trabalho e dinheiro para os Ghostbusters. Comece o jogo selecionando o nível de dificuldade. Depois escolha o caçafantasmas com o qual quer jogar. Aí vai uma sugestão: Use Peter, ele tem coragem e velocidade normais. Selecione, então, o cenário: Home, sweet home, Woody House, Apartment ou High-Rise building. Além destas quatro fases, há ainda mais duas a serem cumpridas para que os caçafantasmas expulsem todos os fantasmas de Nova York.





Home, Sweet Home

Passe pela loja de armas e compre um Bubble Projectile e dois tanques de energia. Com o resto do dinheiro vá a loja de itens e compre bombas. Para eliminar o primeiro fantasma fique embaixo da cartola do homem sem cabeça e atire para cima. Depois prenda o fantasminha com seu feixe de prótons. Isto acontecerá com todos os fantasmas de nível médio durante o jogo. A técnica é a mesma: aponte sua arma para o fantasma, dispare e controle a distância do feixe no botão **B**. O outro fantasma é um tipo de planta que perde suas folhas e as transforma em armas mortíferas. Não gaste munição enquanto ela estiver "vestida" e atire sem perdão no corpo sem folhas. Consulte sempre o mapa, sua situação financeira e sua quantidade de armas. Faça isto apertando **Start** no meio do jogo.

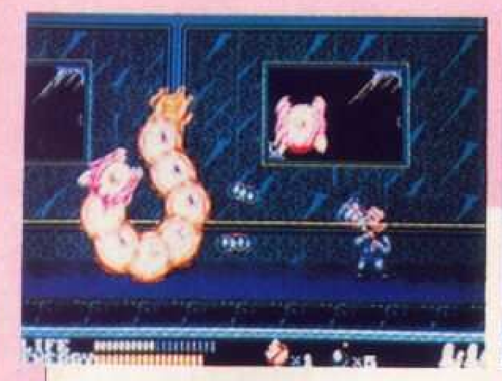






Apartment

Nesta fase compre tanques de energia e Bubble Projectile. Lembre-se de não atirar no gelo, isto é um desperdício de energia. Deixe que os fantasminhas abram caminho para você. Destrua o Homem de Pedra com tiros sucessivos na sua cabeça. Para a Mulher Voadora use o Bubble Projectile. Espere que ela se divida em três e atire na mais assustadora. Quando encontrar o Homem de Neve, que é o monstro principal desta fase, vá até o canto direito da tela e atire sem parar. Cuidado com os fantasminhas que saem de sua barriga, atire neles também.





High-Rise Building

Passe pelas lojas e compre o 3-Way Shoot, além de tanques de energia e itens de sobrevivência. Você poderá conseguir muito dinheiro nesta fase. Para isto entre no prédio e fique no térreo. Não esqueça de andar até o cofre para pegar a "grana". Depois disto saia do edifício e repita a operação quantas vezes quiser. Atire rapidamente na centopéia voadora com o 3-Way Shoot. Tome cuidado, pois ela se divide. A tática para acabar com o Ovo Voador, seu próximo obstáculo, é esperar que ele se abra e atirar bem no meio dele.

O principal fantasma desta fase é o Marshmallow Man (Homem de Marshmallow). Para destruí-lo fique bem embaixo do nariz dele e atire para cima. Fuja quando os olhos mudarem de cor. Nesta hora ele atacará com raios e fogo.





Woody House

Os óculos infravermelhos são especiais para esta fase. Use o Bubble Projectile para eliminar o gigante de fogo. Lembre-se de abaixar sempre que ele pular sobre o caçafantasmas. Quando o dragão surgir do chão atire em sua cabeça sem parar com o 3-Way Shoot e use o Special Suit para se proteger. A "Casa em Chamas" tem uma vida extra para o Ghostbuster. Ela está perto dos troncos, procure pela esquerda.

Para destruir o Rosto de Fogo, o fantasma-chefe desta fase, use o Phaser Shell, esta arma tem maior potência. Atire sempre na boca do monstro.




Castle

Você só entrará nesta fase depois de vencer as quatro anteriores. O primeiro fantasma a ser enfrentado está possuindo uma pessoa. Atire só na sombra verde ao lado do homem. Para a taturana gigante use a 3-Way Shoot. Cuidado, pois há duas delas nesta fase. Mais adiante, você só vencerá a caveira se ficar frente-a-frente







com ela e atirar em seu peito. Cuidado com as bolas de fogo que ela solta. O vilão final é uma planta carnívora. Atire quando ela abrir a boca.



Cratera final

Os fantasmas estão apreensivos com a sua chegada. Um grande terremoto acontece, e uma cratera é aberta. Não se assuste, é o caminho para enfrentar o grande vilão e desvendar o grande mistério que paira sobre a cidade. Lá, você lutará com todos os principais fantasmas novamente. Use as antigas táticas para vencê-los.

A feiticeira, a grande e última inimiga do jogo, deve ser acertada pelas costas. Quando ela se desprender do chão vá para a sua frente e atire nos chifres superiores. Repita isso sempre e tenha muita paciência, pois a feiticeira demora muito para cair. Mas, depois disso, Nova York estará livre dos fantasmas. Pelo menos até o Ghostbusters III.

GAME SHOPPING

EM RECIFE



PLANETA TOY
LOCADORA DE VIDEOGAME

Grande variedade de cartuchos para

MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
NINTENDO

Alugamos Cartuchos, Aparelhos e Acessórios

VENDEMOS REVISTAS VIDEO GAME

Rua dos Navegantes, 1044 - Fone: 465-2323
Boa Viagem - Recife
Pernambuco

EM NATAL - RN



A Maior Locadora de Cartuchos

NINTENDO
MEGADRIVE
GENESIS
MASTER SYSTEM
SUPER FAMICOM

Só Alugamos Cartuchos Originais

- Consertamos o seu videogame em tempo recorde, no mesmo dia.
- Transcodificação em nintendo, master system, genesis, megadrive.

Temos para Venda
CARTUCHOS/ACESSÓRIOS
OS LANÇAMENTOS
CHEGAM PRIMEIRO AQUI

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

RUA FÁBIO RINO, 999 - ALECRIM
NATAL - RN - CEP 59030
FONE/FAX: (084) 223-1157



& GAMES

Jardins - Morumbi - Sumaré

LOCAÇÃO COMPRA
VENDA TROCA

CONSOLES E CARTUCHOS
NOVOS E USADOS

Master System
PHANTOM System
MEGA DRIVE



Nintendo
GAME GEAR

PREÇOS ESPECIAIS
P/O DIA DAS CRIANÇAS!

JARDINS
R. Guarará, 551 - Fone (011) 884-7022
SUMARÉ
Av. Heitor Penteado, 405
Fone (011) 65-2904
MORUMBI
R. Mto. Leon Kaniefski, 585 A
Fone (011) 212-1575



EM
BELO HORIZONTE

ALUGUEL E VENDA DE CARTUCHOS APARELHOS E ACESSÓRIOS
FORNECEMOS PARA LOCADORAS.

Master System
MEGA DRIVE
Nintendo
Sega Genesis

Av. Cristóvão Colombo, 64
Subsolo da Galeria Colombo
Lj. 10 - Savassi - Belo Horizonte
Tel.: (031) 221-9045

DIGISOM ELETRÔNICA

Assistência Técnica para Todas as Marcas de Games

MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, NINTENDO, SEGA GENESIS, BIT SYSTEM, DYNAVISION, GAME BOY, NEO GEO, PHANTOM SYSTEM, ATARI E OUTROS.

Consertos, Transcodificações, Modificações em Consoles e seus Acessórios

VENDAS DE GAMES, FITAS E ACESSÓRIOS

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA CORREIO

LOJA 1 - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - São Paulo SP - Fone: (011) 293-0689
LOJA 2 - Av. Rio das Pedras, 555 - Loja 5 - São Paulo - SP - (Carrefour Aricanduva)
Fone: (011) 941-5995



A PRIMEIRA LOCADORA DE PINHEIROS ESPECIALIZADA EM GAMES

Compra, venda e troca de vídeo games, cartuchos e acessórios.

Nintendo



MEGA DRIVE

SEGA GENESIS





Master System
Super Famicom

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

R.Cardeal Arcoverde,1680 - Cj.301
São Paulo - SP - CEP 05408
FONES: (011) 858-7496/211-6373

CITY GAME





CURINGA

HÁ 3 ANOS SE ESPECIALIZANDO EM VIDEO GAMES

MASTER · MEGA DRIVE
GAME BOY · GAME GEAR
NINTENDO · CPUs PC
SUPER FAMICOM · NEO GEO

- **VENDAS** de videogames e cartuchos com preços e condições especiais p/ **O DIA DAS CRIANÇAS**
- **ALUGUÉIS** de consoles e de mais de 1500 títulos p/ você escolher à vontade
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA** própria p/ consertos e transcodificações

GAME-SALLON
VENHA JOGAR!

SANTO AMARO
R. Eng. Agenor Machado, 154
(Atrás do Shopping Morumbi)
FONE: (011) 522-2542

ITAIM BIBI
R. Sta. Justina, 514
(Trav. R. Clodomiro Amazonas)
FONE: (011) 820-6588

$ * VALE 1 INSCRIÇÃO E 1 LOCAÇÃO $



* VALE 10%
NA COMPRA DE 1 V.G. NINTENDO
(PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 30/09)

REDI UNIVERSOFT

Locacao - Vendas

VIDEO GAMES
de todas as marcas

ACESSORIOS
para todos os Video Games

LANCAMENTOS DO MES PARA MEGADRIVE

Fantasia - Streets od Rage - Sonic e Decap Attack
SUPER 2 em 1 MICHEY e SHADOW DANCER
VOLLEY E GHOUL'S GHOST

Promocao do mes

GAYARES - FINAL BLOW - LAST BATTLE

LANCAMENTOS PARA NINTENDO

BATTLETOADS - NINJA GAIDEN III
PEQUENA SEREIA

Queima de Estoque

TARTARUGAS NINJAS 2 Cr$ 20.900,00
MEGAMAN 3 Cr$ 19.900,00
e muitos outros

MASTER SYSTEM

Cartuchos em promocao ate o final do Estoque

MOONWALKER - AFTER BURNER - SHINOBI GOLDEN AXE e DOUBLE DRAGON.

Promocao Cr$ 19.900,00 cada

KENSEIDEN - PAPER BOY - SHOOTING G e JOGOS DE VERAO.

Promocao Cr$ 17.900,00 cada

CARTUCHOS USADOS COM GARANTIA.

PARA NINTENDO a partir de Cr$ 11.000
PARA MASTER a partir de Cr$ 10.000

VEJA COMO E FACIL COMPRAR !!!
Remetemos para todo o Brasil pelo Sistema de Reembolso Postal (SEDEX a COBRAR), voce so paga quando for retirar o Cartucho na Agencia do Correio.

RUA CONSELHEIRO BROTERO 589 CJ 42
CEP 01154 - SAO PAULO SP
METRO MARECHAL

FONE (011) 825-5240

TECNOFAX

Kits Transcodificadores

- Adapta com perfeição as cores do seu vídeo game importado

SISTEMAS
NINTENDO
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGA DRIVE/GENESIS
ATARI 2600 E OUTROS
DESCONTOS ESPECIAIS
P/ OFICINAS LOCADORAS
E POR ATACADO

VENDAS E INSTALAÇÃO
Depto. técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar/Conj. 115
CEP 01207

Atendemos todo o Brasil.

FONE: (011) 222-1471

TUDO EM GAMES VOCÊ ENCONTRA NA



Fitas e Aparelhos Para:

GENESIS
GAME GEAR
Nintendo
Super Famicom

Ótimos Preços e Todos os Últimos Lançamentos

COMPROVE!

FONE:(011) 67-2135



FOTOS: NORBERTO MARQUES

O cartucho disponível no Exterior, como esse avaliado por VIDEOGAME, em breve estará no Brasil com o nome de The Secret of Shinobi. Conheça-o, até o final.



SHADOW DANCER









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Luta Marcial

Depois de ser derrotado em The Revenge of Shinobi, o segundo game da saga de Shinobi no Mega Drive, Neozeed retorna e transforma a cidade de Nova Iorque em um verdadeiro inferno. Shadow Dancer e seu cão foram treinados por descendentes dos mestres de Shinobi e são os únicos que podem destruir as terríveis forças de Neozeed. Neste incrível cartucho — que logo, logo poderá estar pintando por aqui — o ninja conta com a ajuda de seu fiel cão. Ela será indispensável.

COMANDOS

O controle do ninja pode ser definido nas opções que aparecem antes do jogo começar. Há um botão para salto, um para tiro e o último para o poder. Para atacar com o cão, aperte o botão definido para tiro até que o símbolo do cão no placar fique azul. Solte o botão e ele atacará o inimigo mais próximo.



1-1: Cidade em chamas
1-2: Rua com terremotos



Primeira fase

Inimigo: Após enfrentar os perigos de uma cidade em chamas e ainda um terremoto, Shadow Dancer encontra seu primeiro inimigo. A dica é escapar das pedras que caem do teto, desviando-se delas. Aproveite para se aproximar do inimigo. Ele vai, então, disparar uma rajada de fogo. Dependendo da sua posição, salte ou abaixe. Cessada a rajada, pule e acerte o seu rosto com shurikens.





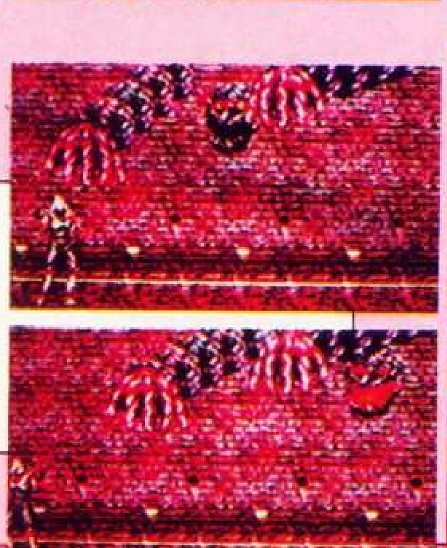


2-1: Ponte
2-2: Aeroporto



Segunda fase

Inimigo: Os perigos agora são na ponte e aeroporto. Mas, o inimigo vai dar um pouco mais de trabalho. Procure sempre manter distância das mãos que aparecem na tela. Quando a cabeça do monstro aparecer, salte e atire os infalíveis shurikens na cabeça dele.





SHADOW DANCER



Terceira fase

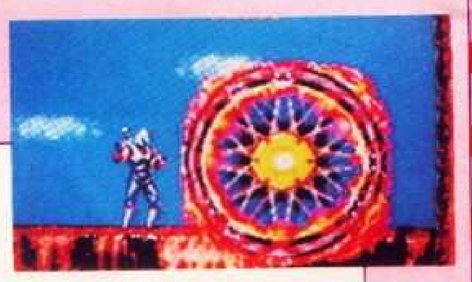
Inimigo: A estátua da liberdade é um dos locais mais difíceis deste game. Mas há uma compensação: é também um dos mais belos. Quando seu inimigo atirar a serra, salte e acerte shurikens no seu rosto (Shadow Dancer não pula a serra desta vez). Em seguida, pule a serra, salte e acerte-o novamente. Repita esta operação até derrotá-lo.

3-1: Depósito
3-2: Estátua da Liberdade









Quarta fase

Inimigo: Ao passar pelas cavernas, o inimigo de Shadow Dancer será uma bola que atira raios de fogo. Para destruí-la, assim que ela estiver branca e parada, pule e atire no seu centro. Para escapar do fogo, uma boa dica é ficar sempre no meio da tela.

4-1: Cavernas
4-2: Cavernas com sombras





A luta final

Antes de chegar até Neozeed, Shadow Dancer e seu cão devem enfrentar todos os perigos de cinco perigosas salas. Nestas salas tome cuidado com os inimigos que atacam rolando. Para destruí-los, não adianta jogar shurikens. Espere até que eles se aproximem e então use a espada.



Neozeed

Neozeed não está sozinho. Ele vem cercado de uma "legião" de guerreiros ninja. Procure decorar a posição em que eles atacam. Quando Neozeed levantar fique em baixo do pilar para escapar do fogo e acerte somente um tiro nele. Quando muitos ninjas se acumularem na tela, use o poder para destruí-los.




EQUIPAMENTO DE JOGADOR
Para você que se considera um profissional do ramo, um verdadeiro mestre, está sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou **Dynavision 3.**
O **Dynavision 3** é **compatível com** os cartuchos Nintendo* e tem um Joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo **que possibilita** tiros contínuos.
Os Mestres do Jogo até o apelidaram de **Jet Control.** Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques decisivos.
O **Dynavision 3** ainda tem fone de ouvido estéreo, **Dual Connector** System e saída separada para audio e video.
Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
DYNAVISION 3
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS
* Nintendo é Marca Registrada da Nintendo Corp. Japan/USA





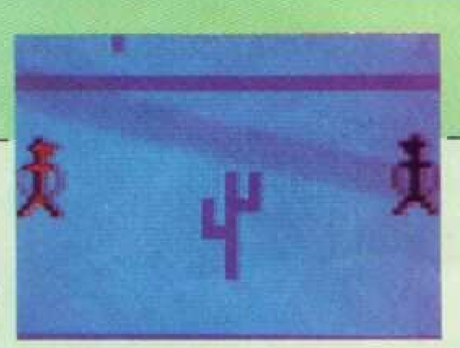
FOTOS: NORBERTO MARQUES

SPIDER MAN



CLASSIFICAÇÃO

O Homem Aranha deve subir em um edifício para combater uma quadrilha de bandidos. O herói usa suas famosas teias de aranha para completar suas missões. Para subir aperte o botão de tiro. Cuidado com os bandidos que ficam no topo do prédio, e não esqueça de pegar todos os bônus possíveis.



OUT LAW



CLASSIFICAÇÃO

O game mostra dois pistoleiros do Oeste se enfrentando em variados tipos de tela. Uma dica: cuidado quando seu pistoleiro se esconder atrás dos cactus, pois os tiros do seu adversário podem ricochetear nas paredes e acertá-lo.



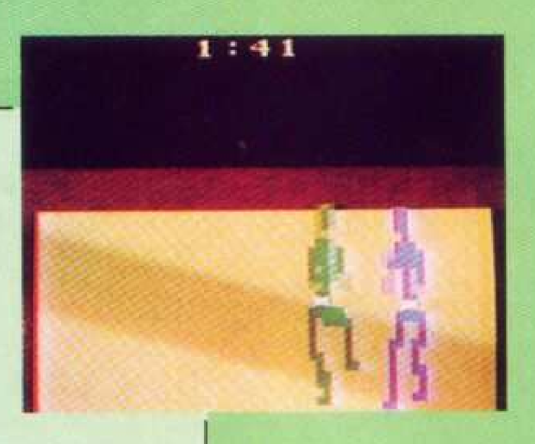


KUNG FU



CLASSIFICAÇÃO

Outro jogo para duas pessoas. Combine o direcional e o botão de tiro para bater com os braços e as pernas e não se importe com o juiz que está no centro do ringue, pois ele tem um papel decorativo. Depois de dois minutos a luta acabará e o vencedor aparecerá pulando na tela.





O SEGREDO DE MESTRES

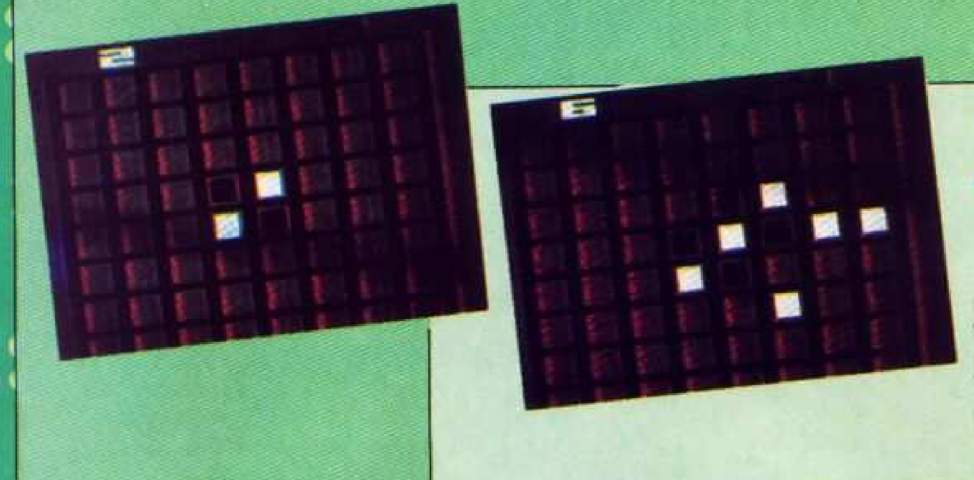
O Mestre Michel Zaharic conta um segredo mortal no jogo **Super Mário 3***. *"Neste jogo, no 4º mundo, use o barquinho para encher o seu visor de truques. Repita a operação quantas vezes quiser. No 7º mundo antes de entrar no castelo pegue o* ***P-Wing*** *que transforma tudo em moeda, entre no castelo e divirta-se".*
O Dynavision 3 possui o **Dual Connector System** que permite a você usar sem adaptadores cartuchos compatíveis Nintendo* do padrão americano e japonês. Assim, você vai ter em mãos centenas de jogos e desvendar os segredos de todos os Mestres.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

MICHEL ZAHARIC
9.990.000 PONTOS
SUPER MÁRIO 3*

DYNAVISION 3
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS

Roupas - Benetton/Lee/Status Foto Ótica Foto: Jokaff *Mário Bros. é Marca Registrada de terceiros *Nintendo é Marca Registrada da Nintendo Corp. Japan/USA



OTHELO



CLASSIFICAÇÃO

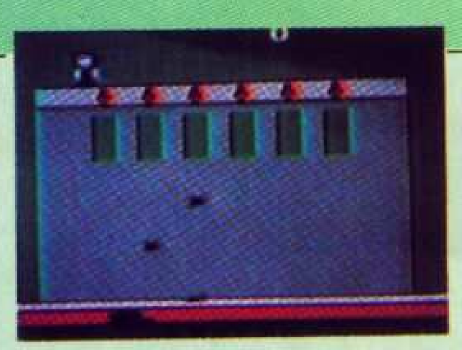
Este game deve ser jogado por duas pessoas. Uma com as peças negras e outra com as brancas. O objetivo é deixar as peças adversárias "cercadas" pelas suas. Toda a vez que isto acontecer, estas peças mudarão de dono e de cor. Você deve conquistar mais peças que seu adversário.

BOOM BANG



CLASSIFICAÇÃO

Cuidado! As traças estão invadindo sua casa. Não deixe que isso aconteça. Para se livrar desta praga, jogue vasos sobre os indesejáveis insetos. O objetivo é acabar com todos eles e, para isto, é necessário ser muito rápido. Ou você poderá ficar sem casa...





GOLF



CLASSIFICAÇÃO

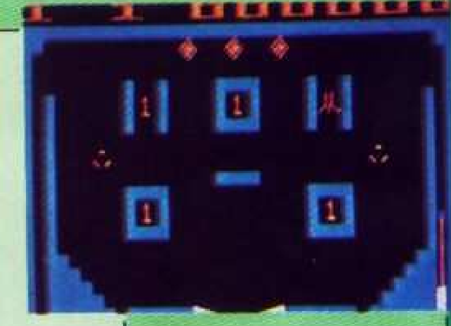
O jogador deve ter habilidade neste jogo, pois as bolas se perdem facilmente indo para fora da tela. Para acertar a tacada e pôr a bola no buraco, regule a força no botão de tiro e projete a direção posicionando o personagem corretamente.

PINBALL



CLASSIFICAÇÃO

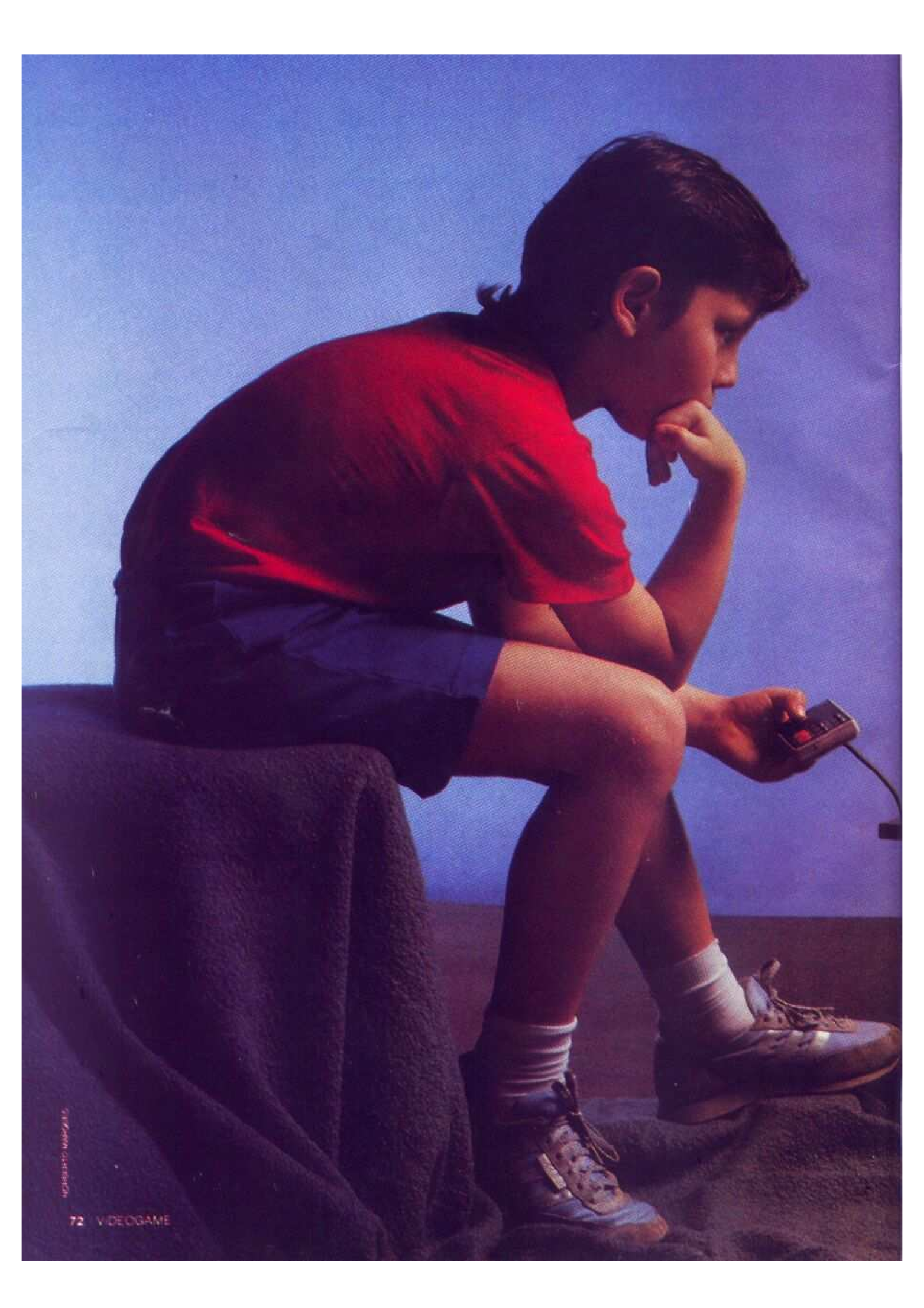
Este game é muito parecido com as antigas máquinas de fliperama. Com o direcional você aciona os "flipers" (rebatedores). Para acioná-los ao mesmo tempo use o direcional para cima. A bola entra em jogo quando se aperta o botão de tiro. Seu objetivo é manter a bolinha sempre dentro do tabuleiro.





FOTOS: NORBERTO MARQUES


shopping VIDEO
LIGUE JÁ
PABX (021) 390-7100
(ATENDIMENTO 24 HORAS)
DDG (DDD GRÁTIS)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631
• ATENDIMENTO 24 HORAS
• ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
• VIDEOGAMES - CARTUCHOS
• PISTOLAS - ACESSÓRIOS
• ESTOJOS - EXPOSITORES
PEDIDO MÍNIMO Cr$ 40.000, SEDEX GRÁTIS P/ COMPRAS SUPERIORES A Cr$ 160.000,
GRÁTIS ESTOJO COM FOTO
CADA Cr$ 24,900
Cr$ 33,900 GRÁTIS ESTOJO C/ FOTO
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
UM COUPON PARA VOCÊ OUTRO PARA SEU AMIGO ENVIE HOJE MESMO.
SIM - Desejo que enviem os produtos abaixo relacionados e autorizo o débito na conta corrente do meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para pedido inferior a 05 títulos será acrescida as despesas postais de acordo com tabela da E.C.T.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Nome do Cartão:
Validade Até: Mês: Ano:
Titular do Cartão: Nome:
DDD: Fone: Valor:
Assinatura
Remeter p/ Est. do Portela, 99-310 - Madureira - RJ - CEP 21351
PRONTA ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378 - A • Tijuca • CEP: 20550 • Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622 — 284-9500 • FAX (021) 264-2698
PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/310 • Madureira • CEP: 21351 • Rio de Janeiro - RJ
Tels.: (021) 350-4966 — 390-2573 • FAX (021) 359-7631



RPG. Pense nesse jogo.

Conheça melhor este tipo de game no qual a inteligência e o raciocínio valem mais que a habilidade.



RPG. Guarde esta sigla. Afinal, se você gosta mesmo de games, ainda vai ouvir falar muito dela. RPG é como vem sendo chamado o **role playing game**, um estilo de jogo que virou moda nos Estados Unidos e que já encontra muitos adeptos por aqui. **Role**, em inglês, significa papel — o papel do ator de cinema ou teatro, que vai ser representado. **Role playing** nada mais é, portanto, do que representar um papel. E, como game todos nós sabemos o que significa, fica fácil "sacar" que RPG nada mais é do que um jogo no qual se representa um papel.

De fato, em qualquer RPG o jogador "encarna" um ou mais personagens, e passa a pensar e agir como se fosse esse personagem. Pode, portanto, tomar decisões durante o jogo, e essas decisões podem mudar completamente o rumo da história. Claro, trata-se de um tipo de jogo no qual o raciocínio é fundamental. Só para citar exemplos, Zelda I e II, para Nintendo, Zelda III, para Super Nintendo, Final Fantasy, para Game Boy, Phantasy Star (Mega Drive e Master System), Sword of Vermillon (Mega Drive) são bons títulos de RPG.

Ao se colocar qualquer título destes no console, logo se percebe uma diferença fundamental. A história é sempre longa e falta a ação dos games tradicionais. Não há mais a luta, o corpo-a-corpo e a habilidade já não contam tanto. E, mais importante, não há apenas um caminho a seguir. A ação, que depende muito mais da coordenação de movimentos e habilidade, foi substituída pela inteligência e raciocínio. No início, você deve procurar pistas que vão sendo fornecidas por habitantes de cidades ou seres misteriosos e mágicos, por exemplo. Elas aparecem na tela em forma de texto toda vez que se encontra algum desses personagens e se aperta o botão. E, dependendo da interpretação dessas pistas, você encontra seu inimigo ou não. Aí, a luta pode ser cerebral ou pode também haver ação. Vai depender do RPG.

Ao contrário dos games tradicionais, a história de um RPG é sempre fundamental e determinante para que o jogador con- ▶



Escolhendo opções em menus, Indy pode...



... resgatar Marcus no deserto.

siga sucesso. Ela acontece durante o jogo. E deve ser compreendida e estudada com atenção. Como os RPG são jogos muito longos, os cartuchos sempre têm um chip de memória que permite que o jogador grave o que já jogou, podendo continuar mais tarde, até mesmo se desligar o console. A memória extra é alimentada por uma pequena bateria instalada no cartucho.

Os menus

Menu é a palavra-chave para se jogar um RPG. Quem já operou um microcomputador ou mesmo já tentou jogar um RPG tem uma boa idéia do que seja um menu. Mas, para quem nunca viu, um menu é exatamente o que se pode pensar à primeira vista: um cardápio. Como os dos restaurantes. Nele são apresentadas diversas opções para que o jogador escolha uma. Aqui, é bom lembrar que os RPG exigem um bom domínio da língua inglesa, já que todas as opções dos menus e também as pistas e a história do jogo — fundamental — são apresentadas em inglês. O que, sem dúvida, dificulta muito o jogo para um iniciante. Mas que não chega a ser um obstáculo, já que pode ser também uma boa maneira de se treinar o aprendizado dessa língua. De qualquer modo, já existe uma versão do Phantasy Star para o Master System totalmente em português, lançada no Brasil pela Tec|Toy (veja nesta edição).

Nos menus, a escolha é feita com uma seta que se movimenta na tela através do controle direcional. Assim, você poderá se equipar para um combate, trocando a armadura, usando determinadas armas, aumentando seu poder em magia, e tudo o mais que se possa imaginar.

Além da movimentação normal do personagem na tela, você pode, ao interpretar uma pista, resolver mudar seu plano de ação para, por exemplo, outro planeta, ou uma terra distante. Novamente aparece o menu, para que seja escolhido o novo local de ação. Em Indiana Jones and the

Em um RPG, as lutas quase não existem. O principal é a leitura do texto, para que o jogador decida o que fazer. Os jogos podem ser gravados numa memória no cartucho.



Em Zelda, Link recolhe informações.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Last Crusade, um RPG para o Nintendo que mistura ação e raciocínio, o herói Indy pode decidir se vai a Veneza, se vai encontrar Marcus Brody no deserto ou se vai ao Castelo Brunwald, na Áustria. Claro, o sucesso na aventura dependerá da escolha dessas opções, que deverão ocorrer na hora e na ordem certas.

Até mesmo combates podem ser realizados por menus. No game Phantasy Star (Master System), por exemplo, Alis resolve atacar a Medusa. No menu, selecione a opção "atacar". Não há combate visível. O computador analisa a situação de força, magia, energia e equipamentos e decide quem vai vencer. Se Alis não estiver com todos os requisitos preenchidos, a tela apresentará a mensagem: "Alis foi transformada em pedra". Ou seja, perdeu o combate. Cabe a você descobrir o que seria necessário estar usando para derrotá-la.

Aventura e sonho

A princípio, um RPG pode parecer chato. Mas bastam alguns momentos jogando para se envolver na história e com os personagens, e viver uma verdadeira aventura. Habitantes intergaláticos, princesas de terras devastadas, bravos guerreiros medievais e até seres mitológicos costumam frequentar sonhos que se transformam em realidade através de um RPG.

Claro, uma boa ajuda para que isso aconteça é dada pelo console ou o computador, pois eles acrescentam à fantasia do jogador o elemento gráfico — as animações e efeitos sonoros, além de processarem as decisões com extrema rapidez, dando ao RPG um aspecto bastante dinâmico. Os RPG se tornaram, desta forma, bem mais atraentes, podendo, inclusive, dosar cenas de ação e raciocínio.

Com ação ou sem ação, um RPG é sempre um game excitante. Isso porque a história é vivida mais intensamente pelo jogador. O final do jogo vai depender exclusivamente de sua astúcia, e aí vale tudo. Até um pouco de cultura geral ajuda. Por exemplo, no RPG Phantasy Star (Master System), quem souber que a Medusa, um ser da mitologia greco-romana cujos cabelos são serpentes, transforma quem quer que olhe para seus olhos em pedra, pode derrotá-la facilmente. A dedução aí vem fácil: basta usar um escudo de espelho para não ser enfeitiçado. Foi, aliás, o que fez o herói Perseu, filho de Zeus, para derrotá-la. Servindo-se da imagem refletida no escudo de bronze polido, de sua irmã Athena, guiou sua espada para vencê-la. E não foi enfeitiçado. Mas, se você começar a jogar um RPG, poderá quase que com certeza, se enfeitiçar. •

Mário Fittipaldi



STORE GAME



Pensou Video Game Pensou Datagame



Super promoção de cartuchos para Phantom, Nintendo americano, japonês e similares, com as principais novidades do mercado!

Venha ficar por dentro das últimas novidades na Datagame!

- Locação de video games e cartuchos para Nintendo Mega Drive e Phantom
- Compramos, vendemos e trocamos quaisquer equipamentos e cartuchos da linha Nintendo, Phantom e Mega Drive
- Todas as semanas promoções especiais. Comprove!
- Preço especial para revendas e locadoras de todo o Brasil!!

DATAGAME ELETRÔNICA LTDA.
Rua Domingos de Morais, 770
Loja 33-B - Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP 04010
Ao lado da Estação Ana Rosa do Metrô
FONES: (011) 571-7083
572-7419
FAX: (011) 571-7083



WINNERS
GAMES

A LOCADORA DOS CAMPEÕES

MAIS DE 500 TÍTULOS. TUDO PARA MEGA-DRIVE NINTENDO E MASTER.

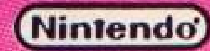
LOCAÇÃO E VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

Rua: Palestina, 158
Aeroporto - S.P.
Fone: (011) 535-5074

MARJORIE vídeo & game

Tudo em Games
Cartuchos/Aparelhos
Novos/Usados
Importados/Nacionais

Sega Genesis **Nintendo**



MEGA DRIVE **GAME GEAR**



Master System

Super Famicom **HYDRON**





Vendas e Show-Room
R. Oswaldo Cruz, 158
Fone: (0192) 51-9295

Loja - Locadora
Av. Francisco Glicério, 451
Loja 6. Fone: (0192) 32-6501

EM CAMPINAS E REGIÃO

LOCAÇÃO VENDA TROCA

PROCIMAR

TRANSFORMAÇÃO E ASSIST. TÉCNICA

E RETIRAMOS TRAVA DO NINTENDO

Nintendo

MEGA DRIVE

sega GENESIS

Master System

2 ANOS DE GARANTIA

PROCIMAR
R. TRAIPÚ, 125
CEP 01235 - SÃO PAULO
FONE: (011) 825-6577
FAX: (011) 66-1212

Locadoras: a estratégia para usá-las bem

Veja como tirar o máximo proveito delas, gastando pouco e jogando muito



FOTO NORBERTO MARQUES. PRODUZIDA NA LOCADORA GAME OVER

Ao entrar em uma gamelocadora, com centenas de títulos que parecem pedir "me leve para casa", o primeiro impulso é sempre escolher um monte de cartuchos e passar um fim de semana jogando, até enjoar. Mas a primeira coisa que um bom jogador de videogame deve aprender é quantos cartuchos poderão ser realmente bem aproveitados, isso para não correr o risco de ter que devolver vários deles sem tê-los experimentado direito. E o que é pior: ficar com a sensação de ter jogado dinheiro fora.

A escolha de títulos

Escolher os títulos é sempre o principal ponto para fazer a alegria de um jogador. A revista **VIDEOGAME** pode ajudar muito dando uma idéia antecipada de como é cada jogo. Vale, portanto, fazer uma seleção dos títulos que se pretende conhecer e levá-la à locadora. Como os bons títulos sempre são os mais procurados é conveniente fazer uma lista com alternativas sobrando.

Se mesmo assim não houver nenhum título novo a ser conhecido é melhor não levar do que gastar dinheiro com uma "porcaria". Deve-se sempre evitar levar dois jogos desconhecidos. Novos jogos sempre tomam muito tempo entre conhecê-los, experimentar diversas fases, aprender seus truques e segredos.

Até como descanso de um novo jogo, a segunda alternativa pode ser um jogo que já se tem algum conhecimento. Dá para descobir novidades, avançar algumas fases e, com sorte, chegar até o final.

A terceira alternativa é pegar um jogo já conhecido. Hora para matar as saudades, treinar os segredos e não perder a forma, ou até tentar melhorar o próprio recorde.

A escolha da locadora

Locadoras estão surgindo por toda parte. É evidente que a mais prática é aquela que fica perto de casa ou da escola. Mas nem sempre são as melhores. Algumas só ▶


DOUBLE PLAYER
Acclaim
POWER GLOVE
Totally RAD
Dirty Harry
ULTIMATE BASKETBALL
ALL-PRO BASKETBALL
TURBO RACING
CAPCOM
RESCUE
GLOVE BALL
ROCKET RANGER
DOUBLE DRAGON



Alugue três jogos no máximo. Para evitar decepções, nunca deixe de levar um título conhecido.

estão tentanto aproveitar a onda para ganhar dinheiro sem se preocupar com a qualidade do atendimento ou dos cartuchos.

Descobrir se uma locadora é boa ou ruim é questão apenas de visitá-la e dar uma olhada nos títulos disponíveis. Se na chapeira houver apenas títulos antigos ou muitos jogos "piratas" nem perca seu tempo, vá embora. Se ao contrário, os títulos forem bons e houver alguns lançamentos é um bom sinal. Evidente que os lançamentos não param na prateleira e isso deve ser levado em conta, mas sempre deve haver alguma coisa.

O atendimento também tem de ser ótimo. Dois minutos de conversa bastam para saber se quem está atendendo conhece videogame, sendo capaz de ajudá-lo em uma escolha. Se falar que tudo é bom, desconfie. A pessoa só quer que você leve muitos títulos.

Se a locadora passar no seu primeiro teste, confira que outros serviços ela oferece. Se reserva títulos, se dá vantagens para se levar vários cartuchos, se dispõe de acessórios... Só falar também não adianta. Muitas dizem que reservam títulos, mas é preciso ver se isso funciona mesmo ou se fica só na promessa.

Como as locadoras são muitas e todas estão interessadas no seu dinheiro, seja exigente. Lembre-se: o cliente sempre tem razão.

Preços

As locadoras variam bastante na forma de cobrar por uma locação. Algumas têm um preço único, outras cobram um preço por lançamento e um valor menor por títulos mais conhecidos. Conforme o sistema também pode variar o preço.

Também nesse caso é preciso usar o bom senso. Não adianta uma locadora ter preços muito baixos se não tem lançamentos. Ou o contrário, só ter lançamentos, alto preço, e faltar aqueles jogos um pouco mais antigos, que é sempre gostoso voltar a jogar. Preço muito baixo também pode indicar fitas piratas, de má qualidade e que às vezes não dá sequer para chegar ao final do jogo.

Os preços em setembro variavam entre Cr$ 400,00 a Cr$ 1.200,00. Valia portanto visitar várias, e fazer uma comparação antes de se decidir a usar mais uma locadora. O "usar mais" significa que o melhor é sempre ser cliente de várias, assim é possível fazer comparações e saber qual a melhor.

Sistemas

Gamemaníacos jamais se enganam. Mas quem está começando em videogame pode se atrapalhar na hora da escolha do cartucho, quanto ao sistema usado em seu console. Há o Nintendo e compatíveis (Bit System, Phantom System, Dynavision II e III, Hi Top Game, Top Game, VG 8000, VG 9000 e Super Charger) e podem ser usados cartuchos de 60 pinos (sistema japonês) ou de 72 pinos (sistema americano). Há adaptadores que permitem o uso de ambos os sistemas em qualquer compatível Nintendo. Mas é preciso cuidado com os adaptadores. Muitos dos que são alugados não funcionam. Se isso ocorrer volte à locadora e reclame. Não aceite o argumento de que ele funciona no console da locadora. Ele tem de funcionar no seu, senão é completamente inútil. Se for possível evitar um adaptador, melhor, um problema a menos.

Fitas de Master System só servem em Master System ou em Mega Drive se houver o adaptador. Jamais servem em Nintendo e vice-versa.

Alugar ou comprar?

Muitos gamemaníacos usam a locadora como uma boa forma de escolher o jogo que pretendem comprar. Não é uma boa idéia chegar a uma loja e adquirir um jogo sem jamais tê-lo jogado. A locadora resolve esse problema facilmente. É só experimentar vários e depois decidir qual o título de seu próximo presente.

Se um determinado título o atrai muito e toda hora você quer alugá-lo, faça algumas contas. Pode ser que saia mais barato comprá-lo do que ficar pagando aluguel por semanas.

Uma locadora, portando, é algo que pode ser muito útil. Mas é preciso saber como usá-la. Assim ela será sempre aquele paraíso cheio de jogos sensacionais, como parece à primeira vista. •

Roberto Araújo



Confira sempre se o jogo é do sistema de seu console. E, se possível, evite adaptadores. Eles nem sempre funcionam corretamente.



TODAS AS MARCAS DE VIDEO GAMES NACIONAIS

SEGA

TECTOY

MEGA DRIVE



REMETEMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

NINTENDO



dismac





Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO, TAMBÉM POR TELEFONE

LANÇAMENTOS!
- JOYSTICKS PARA SEGA, NINTENDO E ATARI

- TEMOS MAIS DE 200 TÍTULOS DE CARTUCHOS DE VIDEO GAMES, COM EMBALAGENS PERSONALIZADAS.

- ESTUDAMOS PROPOSTAS PARA FRANCHISING. - SOLICITE A TABELA DE PREÇOS POR TELEFONE

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA.

FAZEMOS TROCAS DE CARTUCHOS

ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

AÇAI VÍDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

R. Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP 04116 - Fone: (011) 544-4913/575-3861
(paralela à Rua Vergueiro, altura do n.º 4.300)



Lazer
Ação
Competição
Aventuras



COMPRE COM QUEM ESTÁ NO MERCADO DESDE A 1ª GERAÇÃO

ATACADO E VAREJO

DISK-GAME CATV, PABX (011) 229-5877

Grande variedade de cartuchos:
- Nintendo - Sega
- Nacionais e Importados
- Adaptadores
- Fontes p/3ª Geração (Master e Phanton)
- Vídeo Games 3ª Geração (vários modelos)

INSCREVA-SE NO CLUBE-GAME CATV INTEIRAMENTE GRÁTIS

MANDE SUA CARTA!

Remetemos p/todo o Brasil







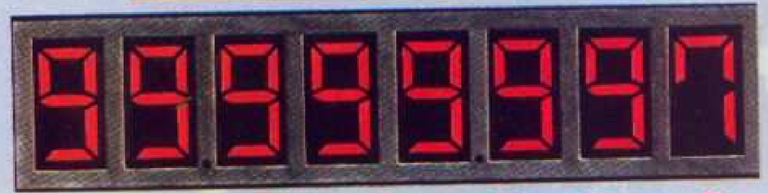






R. Sta. Ifigênia, 44 - CEP 01207 - São Paulo - SP - PABX (011) 229-5877 - FAX (011) 223-7075

GALERIA DOS FERAS



R E C O R D S

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Moises L. Margoto	182.080
BATTLETOADS	Toni Ricardo Cavalheiro	999.999
DOUBLE DRAGON II	James L. F. Nepomuceno	
	Alex L. F. Nepomuceno	999.900
GIRUS	Eduardo Fonseca	9.999.990
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100

CASTELVANIA
Juliano Seizo Uchi 999.990



KARATE KID
Ricardo S. Gonçalves Jr. 9.999.900

NINJA GAIDEN II
Ricardo Rabay Dutra
Orlando Gonçalves Jr.
Victor F.F. Zucarino 999.900



YO! NOID
Leandro Stoppo 999.990



Fonte: VIDEOGAME, agosto de 1991.



ALEX KIDD IN THE LOST STARS
Marcos R. Peripato 645.300

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
BLACK BELT	Juliano Seizo Uchi	9.999.900
DEAD ANGLE	Daniel Pinho Pessoa	9.999.900
E-SWAT	Luís Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEINDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
R-TYPE	Paulo S. Pereira	1.240.000
SHINOBI	Daniel Pinho Pessoa	3.000.000
VIGILANTE	Ronaldo José Mazzini	99.900

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, agosto de 1991.

GALERIA DOS FERAS

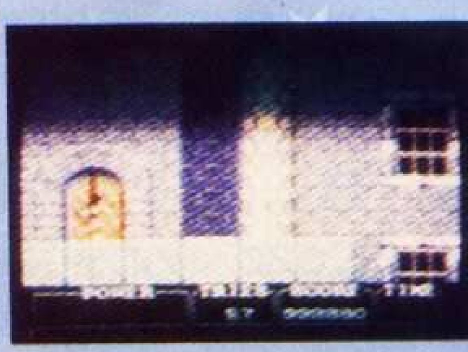
JOGOS DO MÊS

Atenção, feras! A promoção "Jogos do Mês" foi o maior sucesso, e os vencedores nos jogos "Simpsons: Bart X Space Mutants" (Nintendo) e "Mickey Mouse: Castle of Illusion" Master System) estão aí embaixo. No caso do jogo "Mickey Mouse: Castle of Illusion", houve vários recordistas com a mesma pontuação. O vencedor foi, então, sorteado.



"Simpsons: Bart X Space Mutants":

Eduardo Fonseca, SP.
Pontuação: 403.840.



"Mickey Mouse: Castle of Illusion":

Leonardo Lazzarini Tressino, SP.
Pontuação: 999.990.

Se você não ganhou, não desanime: basta treinar bastante os novos jogos e enviar a foto com sua melhor pontuação para a revista **VIDEOGAME**. Não esqueça de escrever no envelope **PROMOÇÃO JOGOS DO MÊS**. Valem as fotos postadas no correio até o dia 31/10. Veja agora quais são os jogos:

NINTENDO: Battletoads

MASTER SYSTEM: Kenseiden

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Battletoads	1	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Ninja Gaiden III	2	Michael Jackson's Moonwalker
D.J. Boy	3	Jogos de Verão
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	4	Super Monaco GP
G.I. Joe	5	Kenseiden
Teenage Mutant Ninja Turtles II	6	Vigilante
The Rocketeer	7	Golden Axe
Double Dragon III	8	Rambo III
Robocop 2	9	Alex Kidd in Miracle World
Skate or Die 2	10	After Burner

Fonte: pesquisa **VIDEOGAME**



SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias), Sílvia Szarf, Léo Varella, Jô Elias, Marcos Petrucelli, Luís Carlos Mazzaferro Jr., Thiago Lopes Melo. Fotos: Studio Norberto Marques.
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lúcia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n.º 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX n° (011) 36696 -SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 -CEP 04015 - São Paulo -SP -Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n° 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.
VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas.
VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga -Rua do Cadete, 209 -Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob n° 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo n° 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

A CONECTOR LANÇA A MAIS NOVA EMOÇÃO DO MERCADO.



LANÇAMENTO OUTUBRO!

CONSOLE COMPATÍVEL COM ATARI, TECLADO DIGITAL MODELO COMPACTO, ACOMPANHA JOYSTICK ANATÔMICO DE ÚLTIMA GERAÇÃO.



JOYSTICK ANATÔMICO, TIRO RÁPIDO, CONTATOS MAIS SENSÍVEIS PARA MANOBRAS RADICAIS.
SEUS CONTATOS COM BORRACHA CONDUTIVA SÃO INDESTRUTÍVEIS
UM JOYSTICK PARA FUTUROS CAMPEÕES
MODELOS PARA ATARI, NINTENDO E MASTER SYSTEM

LANÇAMENTO NOVEMBRO!

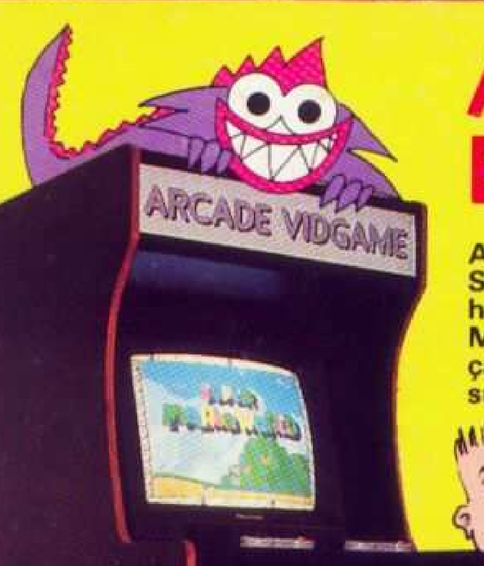
VÍDEO GAME COMPATÍVEL COM NINTENDO

AGUARDE NOVOS LANÇAMENTOS NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES!



AV. REPÚBLICA DO LÍBANO, 2.073 - INDIANÓPOLIS
SÃO PAULO - CEP 05401
FONE: (011) 549-9788 - FAX: (011) 575-9579

ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!



A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE.
Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.
Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.
Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.



No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O **NEO GEO** é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!

Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord



O **SUPER NES** (Super Famicon) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.
O **SUPER NES** é super colorido.
Super promoção o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser



GAME BOY



Pit Fighter • Spider Man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Onslaught • Lakers x Celtics



GAME GEAR



- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.





Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ